# 电子游戏软件

GAME SOFTWARE

新闻特报

DC 3月停产，世嘉转型为软件开发商

微软、SONY准备进军掌机市场

8.8丛书四月面市

特稿

## 游戏业的新世纪、新格局

新闻分析

王骏生：世嘉DC成绝响，人间不见莎花香

叶展：评世嘉退出家用游戏机硬件市场

GAME速递

- PS 超级机器人大战α外传
- GBA 洛克人EXE
- GBA 全日本GT赛车
- PS2 机动战士高达
- PS 幻想水浒外传2
- PS2 混沌世纪
- PS 沙加徽章
- DC 樱大战3
- DC 街霸III·3rd
- PS2 超级辣妹时间
- PS2 风之克罗诺亚2

特别报导之

This is a Pocket Station

科普园地

RGB线的改造

“梦幻之星”上网实测

游戏研究所

- PS 大航海时代4
- PS 实况足球WE 2000
- DC 罗德岛战记

攻略人行道：PS超大作

永恒传说

玩具总动员

英雄高达传 第一卷

2001

GAME风景线

3

# 新千年送大礼机会不可错过

完全街头流行文化，绝对前卫，绝对COOL，教你SHOW出个性，另类不会过时。

征服世纪末街头流行风采

## 全套服饰·魅力四射

▼从头到脚，从衣服到鞋子到手链

## 抢眼款式手表超级比拼

▼CASIO、SWATCH、SEIKO……知名品牌

## 真假商品特征大透视

▼教你如何区分NIKE、LEVI'S等名牌真伪

## 街头人物英雄大会师

▼你是街头最COOL的人吗？如果你比《都市流行》里的人物更炫，那街头的武林盟主非你莫属啦。

**买二赠一**

**优惠多少自己算！**













## 赠 一年四季街头流行圣经




定价 ~~25元~~

**配套攻略**

1. GT赛车2
2. 胜利十一人4
3. 北欧战神传
4. 人鱼传说
5. 苍魔灯
6. 四格漫画

《游戏秀》光盘专业设备制作，中文配音解说，游戏配中文字幕翻译，画面、音响专业水准。另附配套游戏攻略本。塑胶盒包装。

邮购办法：凡邮购《都市流行》春、夏、秋、冬版任意2本者（定价每本19.80元，共39.60元）即赠送价值25元《游戏秀》VCD光碟加攻略本一套。邮资免取。

时间：2001年1月1日－3月31日

邮购地址：北京6129信箱发行部　　邮编：100061　　电话：67152757

玩具总动员之

# 英雄高达传

## 第一卷




## 演绎机动战士不败神话！




集结数代英雄，再现无敌风姿！




刚刚与彩火驱车京师四城回来，看见莱因总帅又在摆弄电脑上的μ高达，听着他滔滔不绝地讲着高达模型的精妙之处，不禁再次想念起从前令我十分热血的高达们，特别是那些或英姿勃发，或霸气纵横，或QQ可爱的高达模型，不知现在的朋友们是否依然沉迷于GUNDAM那充满着科幻色彩的战斗氛围之中呢？让我陆续将高达的传说"传说"给大家吧！……——SHADOW PHOENIX







# 沙加徽章

令人期待的S·RPG“沙加徽章”的是否也是你的朝思暮想呢？为了完美得无懈可击的战略而挖空心思，为了培养出个盖世英雄而尽情“燃烧”吧！

| PS | 厂商：ENTERBRAIN　类型：S·RPG |
|---|---|
| | 媒体：CD-ROM　发售日：2001年3月 |

拥有高度的战略性、深奥的剧情，又能让玩家得到培育角色的乐趣。可以让人尽情享受到充满这些S·RPG本色的就是这款“沙加徽章”。游戏系统是将自军单位配置在地图上与敌军交战的正统形式。掌握住角色的能力、与敌人之间的相性、地形效果等等来制订战略是十分必要的。在难易度上取得了绝妙的平衡，这是款很易令人上瘾的游戏。




←↓有许多协助主角的得力同伴，有许多充满魅力的人物登场。




个性化的登场角色也令人瞩目！

## 四个王国的纹章中有什么样的谜？

故事的舞台是在烽火连天“利贝利亚大陆”。这块大陆上同时存在着四个王国，在将近两百年的岁月中一直燃烧着无尽的战火。这四个国家都各自拥有描绘着龙的不可思议纹章。我们就针对主角崛起时四王国的对立关系与国内的状况做一番介绍。



利维

←作为四公国的中心，维持着和平。但因为受到迦南的袭击，使得大部分的国土都被占领。

↓因为战争而疲惫，失去了大半的旧王国国土。据说残存下来的王族也在内乱中灭亡了。



沙利亚






列达

↑在与沙利亚之战中，大部分的国土都焦土化了。但皇室后裔仍旧勉勉强强地继承了下来。



迦南

→因为得到加杰尔教国之助而重振的索亚帝国。不但攻入利维，还虐杀利维王族。

### 四王国兴亡史

利维、迦南、沙利亚、列达四王国建国于八百年前，并维持着繁荣。但是大约在两百年前，列达与沙利亚展开全面性的战争，列达在这场战争中被消灭。之后各国之间仍维持着微妙的平衡，使整个大陆处于一种如泡影般的不稳定和平中。但是因为信仰古代邪神加杰尔的加杰尔教国出现，使得本已十分脆弱的平衡终于崩溃了。迦南国王巴哈努克与加杰尔教国交战长达20多年。但三年前巴哈努克突然与加杰尔教国缔结和平条约，并宣布要重建在八百年前被勇者卡琉恩所灭的“索亚帝国”。索亚帝国开始展开对利维王国的攻势，但被利维的名将古拉姆德大公所阻，战况陷入胶着状态。之后由古拉姆德与迦南的王子阿雷斯在诺尔赛利亚举行和平会议。会议进行得很顺利，正当已经要正式缔约时，利维的守护圣龙缪思现身，并使得诺尔赛利亚、古拉姆德、阿雷斯王子一起灰飞烟灭。迦南认为这是利维的诡计，于是再次对利维展开攻击，攻陷了利维的王宫。约历时八百年的利维历史从此消亡……

## 在序盘登场的角色们

故事一开始是主角琉南和他的保护者欧伊根一起逃到了港都格拉那达，但格拉那达也在索亚帝国的攻击下陷落了。琉南他们一路流亡到了威尔特王国，并在这里得到帮助，再次向帝国挑战。起义的琉南会在他的旅程上与各式各样的人扯上关系哦！



**琉南**
（领主骑士）

名将古拉姆德之子、拉赛利亚公国王子。仅17岁就有“拉赛利亚的年轻英雄”之称。在强大帝国面前，他会有胜机吗？

→在任何局面都可以成为可靠的主力部队，万能的能力值值得期待哦！




### 拉赛利亚公国军

拉赛利亚公国是隶属于利维王国下的一个国家，被索亚帝国所消灭。拉赛利亚公国的王子琉南与寥寥数名家臣一起寻找着可共同挺身而出抵抗帝国的伙伴们。



**欧伊根**

侍奉琉南之父古拉姆德的拉赛利亚将军。他会活用他那丰富的军务经验，以军师的身份帮助琉南。

# 在广大的地图上展开激烈的战斗！

这个游戏中的地图大致上分成“全体地图”和“战略地图”两种。在全体地图上会显示出利贝利亚大陆的全体地势，有城堡与市镇，在战场上的移动是以军团为单位。在这个地图上为战斗来预做准备，在各地还可以遇到事件哦！在全体地图上，玩家的军团与敌人相遇时，就会进入战术地图。思考着战术来操作我方的角色们，将敌人一举击破吧！

## 角色死亡的话？

在游戏中当自军的角色死亡的时候，基本上来说是无法再复活的。而且当主角或女主角（在名字前面有☆记号来辨别）在游戏中死亡时，就会马上GAME OVER哦！







↑当然是绝对不会希望辛苦培育出来的角色死掉哦！

## 全体地图




←一开始是从威尔特半岛开始的。随着故事的进行，可以去的地方也会增加哦！

## 准备战斗了！




↑除了可参照军队的状况，还可以利用武器店和道具店来加强装备。

## 战术地图




## 击破敌人！




→玩家要操作着参战的角色来和敌军作战。在赢得彻底胜利之前都不可以掉以轻心！




↑访问民家可以获得情报哦！有时也可以得到道具和资金。






年轻的剑士。速度的数值高，可以连续攻击。

亚奇斯（剑骑士）



力量值高。可以期待他发出强力的一击。

克莱斯（剑骑士）









威尔特王国的公主。被握有威尔特实权的寇达从王宫里赶出来。

莎夏（公主）



可使用剑与弓两种武器。守护着莎夏的可靠女战士。

凯特（淑女骑士）




### 威尔特王国

*位居大陆东南的新兴国家。因为国王在巴尔特要塞之战失踪，所以握有实权的是将王妃囚禁起来的宰相寇达。*



威尔特的宰相。将王妃囚禁起来并放逐莎夏以掌握军队，但缺少人望。

寇达

### 格拉那达私掠舰队

**“海之狮”**

*由年轻有为的荷姆斯所率领。虽与琉南一起向索亚帝国迎战，但在格拉那达堡之战就已败北。*



被称之为「赛内海的霸者」的海盗。是法尔斯提督之子，帮助琉南一起向帝国作战。

荷姆斯（弓勇者）



荷姆斯手下的海盗，使用斧头。命中率相当高，可以活跃在最前线。

加罗（海盗）

### 序盘的势力图

在游戏序盘时，包围着琉南所属拉赛利亚公国军的势力如下图所示。协助索亚帝国的加杰尔教国的存在令人十分留意……



# 详细介绍战斗系统！

本游戏的全体地图上除了有可以让玩家来操作的我军之外，挡在路上的敌军也会显示在地图上。当我军与敌军接触时就开始战斗、进入战术地图了。战斗是采取回合制，由我军和敌军的角色们以回合制轮流行动。在战斗中积累经验值，就可以提升角色的等级哦！不仅光是在战斗中打倒敌人，还要注意我军的整体兵力，平均地培育角色们。

## 在全体地图上掌握住战况！




在全体地图时，可以观看我军与敌军的角色一览表。事先就把握住敌我双方的兵力状况，可以把它当成是要派遣哪一个角色出战的参考哦！




↑→也可以更进一步地来观看各角色的详细参数哦！将我军角色与敌军角色的战力之差、职业的相克性都纳入考查范围之内，然后再决定要派遣出战吧！







←↑与代表敌军的标志接触的话就会进入战斗。在战斗结束前无法回全体地图，所以在这之前要先买好道具。

## 出击准备

在战术地图上进入战斗时，会出现出击准备的选择让玩家来做准备。在这里可以让玩家们进行道具的交换、改变队列、以及确认地形和敌军配置等等的动作。可以在战术地图上出击的人数有上限，而且一旦出击之后就不能换人了。要记录游戏的进度也是在这个阶段进行。



### ●交换道具



↑我军的同伴们可以互相交换持有的道具或装备。武器和杖之类的道具有使用回数限制、超过使用回数就会坏掉无法使用。

### ●出击队员的编成



↑依名单的顺序来决定出击成员及战斗开始时的队伍配置。不过只有男女主角是例外，他们是无法做队列的变更的哦！

### 战斗采取回合的方式进行

在游戏中，所有的角色都必须在游戏的中枢"回合"之下行动。基本上来说，所有的角色在一回合中都只能行动一次。而一个回合中又包含有可以让我军角色行动的"PLAYER PHASE"和敌军可以行动的"ENEMY PHASE"。

玩家回合
- ● PLAYER PHASE
  我军的角色行动
- ● ENEMY PHASE
  敌军角色因应我军的行动

敌方回合
- ● ENEMY PHASE
  敌军的角色行动
- ● PLAYER PHASE
  我军角色因应敌军的行动

## 战斗开始

在做好了出击准备之后，终于要开始真枪实弹地战斗了！在战术地图上，要一一把游标指定在各角色上面才可以让他们一一移动。当一个角色移动结束时，会视该角色目前的状况出现可供选择的"行动指令"哦！




←可移动的距离会视角色本身的移动力及地形而有所变化。在行动时也要把敌人的移动距离考虑进去。

### 战术地图的胜利条件

基本上来说，一旦开战之后，在战胜敌军之前是无法离开战术地图的。而为了要得胜，就必须要满足各地图所设定的胜利条件才行。在战术地图上时，选择"状况"这个指令的话就可以随时确认胜利条件是什么了。

●压制

将我军的主角移动到敌人根据地的所在地，实行"压制"这个指令之后，就可以完成压制了。

●打倒头目

将敌军头目的生命值削减到0来打倒他之后，不管敌军还剩下多少个人，都算是我军获得胜利。

●敌军全灭

在战术地图上的所有敌人被消灭之前，战斗会一直持续下去。要是我军没有练过的话也许会很难完成？




↑依地图的不同，胜利条件也各有不同。在战斗开始前先确认一下吧！

## 角色的参数值

各角色都被设定着充满了个性的能力值。还可以看到与在战斗地图上移动时有关的“地形移动损耗值”和打倒敌人的战绩等详细资料哦！把握住各角色的特性，活用他们的个性来制订战略吧！





LV UP的履历

←在LV上升到上限30之间的参数成长情况在这里可以一目了然。



角色的详细资料

→可以看到转职所必要的条件，守护星座，恋人，好友的名字等资料哦！

## 提升等级和转职

当角色的经验值累积到100时即可升一级。但是因为角色们都各自有设定不同的成长率，所以成长的情况会有依个人而有不同的差异。象是“车骑士”这类的下级职业，有时在超越了特定的等级之后也可以再转职成上级职业。



LV UP

←等级上升的话，攻击力、防御力、速度等能力值也会上升哦！



年轻的比较……

→年轻的角色及下级职业的角色，能力值会比较容易提升。

## 可供选择的行动指令

在战术地图上移动过后，各角色可供选择的行动指令会视周围状况不同而有各式各样的指令。在此就介绍一些比较主要的指示。除了这里所介绍的之外，似乎还有好几种行动指令存在哦！

### 攻击

使用特有的武器或魔导书来攻击。当持有复数武器时，可以选择要用哪一个武器来攻击。因为武器和魔导书也是一种道具，所以使用后会减少可用回数，当可用回数变成0时就会坏掉无法使用。





比较过战斗力后再开打！

↑→确认敌我双方的参数值，先预测战斗结果之后再攻击。

### 待机

移动过后什么也不做，在原地待机到这回合结束。

### 使用杖

当可以使用杖的角色在持杖时才会出现的指令。使用蕴藏着魔力的杖，可以用来恢复同伴的HP。



### 开锁

用来打开脚下的宝箱，取出里面的东西。因为所有的宝箱都有锁，所以若是没有盗贼等角色的话是无法开锁的。



←过关前别忘了打开所有宝箱取得道具。特别是那些容易忽略掉的。

### 交谈

在特定的地图关卡上与特定的角色相邻时可以选择的指示。依会话的内容，有时可以与敌方角色化敌为友成为同伴或是得到道具哦！




来交谈吧！

### 采访



可以采访民家进行会话。也可以用来进入武器店、道具店、斗技场等设施，利用它们来整理或补充道具、获得资金。有的时候也会有新角色加入我军！

### 道具

可以让角色使用道具以及交换道具的指令。道具可以在一开始时，事先交给输送队保管。而不论主角在战术地图上的任何一个位置上时，都可以自由地和输送队来互相交换或取用道具哦！

- ●交换　可以与相邻的角色互相交换所持有的道具。与主角相邻的角色也可以和主角一样来利用输送队哦！
- ●使用　使用所持有的道具。主要是以回复HP用的道具为主。基本上来说，使用道具的对象都限定于使用者本身。
- ●装备　当持有复数的武器时，在被攻击时会用自己最后使用的武器来反击。但是重新装备后就可以用自己喜欢的武器来反击了。
- ●舍弃　舍弃持有的道具。要是道具多到拿不下时就要用这个指令了。不过有些在剧情上的关键道具是无法舍弃的。

### 下马（上马）

乘马的角色可以选择上下马。上马的话可以提升移动力，但也有无法进入的地形。

### 压制

只有主角才可以实行的指令。将敌方的据点压制之后，就算过关了。

### 攻击门

将紧紧关着的门破坏掉。在本作中，门和角色一样有设定HP。只要不断攻击，将门破坏的话，就可以朝着门内长驱直入了。

# TACTICS BATTLE



GM SNIPER CUSTOM II
Type: RGM-79SP, Height: 18.5meters
Weight: 61.0tons,
Power: 1390Kilowatts



## 完成“故事模式”（STORY MODE）的诸位要留意模式选择画面中被称为“TACTICS BATTLE”



AREX
Type: RX-78NT-1,
Height: 18.5meters,
Weight: 56.5tons,
Power: 1420Kilowatts





在“战略战斗”模式中，玩家可选择“地球连邦军”或“吉恩军”进行完成任务的游戏。







完成任务后，可增加操纵机动战士的变形体，另外还有在“故事模式”中不曾登场的机体。

任务简介

在连邦军的场合，以防卫欧洲山岳的输送中继基地为任务。

在吉恩军的场合，则以强袭该基地寻找沙宾克机体所在位置为任务。

（战略战斗）的选项哦！




| PS2 | 厂商：BANDAI　类型：3D动作射击 |
|---|---|
| | 媒体：DVD-ROM　发售日：2000.12.21 |

サクラ大戦3 Sakura Wars ～巴里は燃えているか～



# 樱大战3

**DC**　厂商：SEGA　类型：SLG+AVG+恋爱　媒体：GD-ROM　发售日：2001.3.22

# 开场动画大公开！

舞台移到了巴黎，与新的秘密部队“巴黎华击团”的少女们并肩作战的“樱大战”系列最新作、这次要公开比一般卡通更加美丽的开场动画！这段开场动画收录在2000年12月28日发售的“樱大战电影版 花组邮件”的初回限定版中。要是等不及的话也可以先用这个来解解馋。

## 巴黎花组齐聚一堂！

迎入五位女主角、新成立的“花组”。在动画一开始先介绍这五个人。在动画中随处插入的法语感觉也很时髦啊！




↑艾莉卡是见习修女。画面先从她在礼拜堂祈祷的身影开始。

↓在社交会场跳着舞的格丽丝。这是相当适合名门千金的一幕。







↑表情有些阴暗的花火。在她凝视的方向到底有些什么……？

↓这一幕是总是很开朗的可可，在无精打采时被大象所“激励”吗？







↑今晚也要使巴黎不平静，大坏蛋洛贝利亚的冷酷表情。

## “光武F”正舞动着！

主角大神与艾莉卡搭乘着“光武F”作战、充满了魄力的一幕。






←大神的光武一面闪开敌方子弹一面向前冲。



↑→在眼前的二机被一刀两断。






↑大白天的巴黎市街。艾莉卡的光武F用机关枪把敌人打成蜂窝。

## 华丽的舞蹈场面

平时以剧场女演员身份而活跃的女主角们。在舞台上一起跳着康康舞的场面、是开头动画中最可观的部份。









↑→向上高高踢腿的五人。充满了动感的一幕！




↑然后在深深的鞠躬中落幕！这一连串的流畅CG动画是非常美丽的哦！



→站在艾菲尔铁塔顶端附近的五人。运镜手法充满了电影的临场感。




←在最后一幕中，大神机从满溢光亮的巴黎市街中冲出！

# 飘散、弥漫、飞舞——在那香榭丽舍大道……

2001·3期(总第80期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年3月

# 目录




2001年3月"电子游戏软件"杂志封面

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号: CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

## 论尽江湖

游戏新闻眼 ........ 3
美年达中国电玩榜 ........ 12

## 特稿

游戏业的新世纪新格局 ........ 41

## 每夜一游

恐龙(PS2) ........ 15
超级机器人大战α外传(PS) ........ 16
风之克罗诺亚2(PS2) ........ 17
洛克人EXE(GBA)、全日本GT赛车(GBA) ........ 19

## 游戏研究所

大航海时代4(PS) ........ 20
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) ........ 22
罗德岛战记(DC) ........ 24

## 攻略人行道

永恒传说(PS) ........ 28

## 科普园地

RGB线改造 ........ 53
"梦幻之星"上网实测 ........ 54

## 格斗天书

KOF2000连续技 ........ 25
俺有话要说 ........ 26
活用系统,还是邪门打法? ........ 27
街机仔:DAYTONE USA 2001 ........ 55

## 秘技天地

秘技偏方 ........ 56

# 游戏点评

GAME BAR ........................................ 75

# 闯关族的家

闯关族的家 ........................................ 71
大墙画廊 ........................................ 66
龙哥热线 ........................................ 70
电玩八卦 ........................................ 80

# 彩版目录

封面:《幕末浪漫 月华剑士》
插 1:玩具总动员之英雄高达传 第一卷
插 2—5:《沙加徽章》(PS)
插 6、7:《机动战士 GUNDAM》(PS2)
插 8:《樱大战 3》(DC)
插 10—13:特别报导之 This is a Pocket Station
插 14、15:《街霸Ⅲ · 3rd》(DC)
插 16、17(中插):《决战Ⅱ》之美三娘
插 18:看广告学日文之《牧场物语 3》(GBC)
插 19:大墙画廊 彩版 vol.49
插 20、21:《幻想水浒外传 2》(PS)
插 22、23(中插):《决战Ⅱ》(PS2)
插 24:《血腥咆哮 3》(PS2)
插 25:乱舞势力之街头档案 003
插 26、27:《超级辣妹时间》(PS2)
插 28、29:《靠近 ~ 祈祷之丘 ~》(DC)
插 30—32:《混沌世纪》(PS2)

# 本期要点

●面对 DC 主机低迷的销售情况及连续四年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝国终于倒下了。1 月 31 日，世嘉在『机构革新发表会』上正式宣布，面市仅两年的家用游戏机 DC，将在今年 3 月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。 欲知详情，请参看本期『游戏新闻眼』。

●新风格的『闯关族的家』本期云集了编辑部四位小编对世嘉转型的看法与展望，并有精彩文章登载。

●本期特稿『游戏业的新世纪新格局』对今后的游戏厂商的战略进行了说明，内容丰富，图文并茂。

●怒涛攻略『永恒传说』自本期开始连载，内容详实可靠。

## 2001 年新春邮购大优惠 见本刊40 页广告

**超值优惠** 《都市流行》春、夏、秋、冬版每本 19.80 元。每邮购两本（39.60 元）赠送定价 25 元的《GAME 秀》VCD 光盘 + 攻略本。优惠幅度之大，为杂志社历年之最。邮购办法详见封二。

**新书邮购**

●《超 GAME BOY 特辑》(口袋本)，定价:15 元，3 月 1 日出版。详见本刊封底广告。

●《电软 2000 年合订下》随书附赠 VCD 光盘，定价:28 元。

● 8·8 丛书 第一批 4 本:《RPG 魔鬼书》、《三国魔法书》、《聊天宝典》、《MAGIC ZONE 2001 读本》 每册均价 8.80 元。 4 月 1 日同时出版，详见第 39 页广告。

● 8·8 丛书 第二批 4 本:《集中营的日子》、《RPG 幻想事典》、《少女漫画方舟》、《恋爱养成游戏读本》 每册均价 8.80 元。 5 月 1 日同时出版，详见第 39 页广告。

| | |
|---|---|
| MAGIC 地带 | 原价 ~~24.40 元~~ 现价 15 元 |
| 都市流行 · 酷 | 25.00 元 |
| 都市流行(秋季版) | 19.80 元 |
| 可爱玩偶 | 原价 ~~18.80 元~~ 现价 10 元 |
| 三栖人(限 100 本) | 24.00 元 |
| GB 千年珍藏本(少量) | 18.00 元 |
| 绝对 GB 读本(少量) | 14.00 元 |
| 《电软》五周年纪念特辑(少量) | 22.50 元 |
| 99 秘技宝典(上、下) | 原价:~~32 元~~ 现价:20 元 |
| DDR 跳舞(VCD 加教材) | 原价:~~28 元~~ 现价:20 元 |
| 街霸画集 | 原价:~~28.50 元~~ 现价:20 元 |
| 《电软 99 合订》(上) | 28.00 元 |
| 《电软 2000 合订》(上) | 28.00 元 |
| 星球大战 | 原价:~~25 元~~ 现价:10 元 |

| | |
|---|---|
| 游戏原画设定 第 2-7 册 | 每册原价 ~~25 元~~ 现价:10 元 |
| NBA2000 年画册 | 原价 ~~26.80 元~~ 现价:10 元 |

注:●凡邮购以上图书者，赠送《次世代风采》、《2000 年 E3 展》或《东京游戏展》(双 VCD)光盘，每本书可选择一种。
●请在汇款附言栏写明邮购图书及赠品名称。邮资免取。

| | | |
|---|---|---|
| 经典游戏 DC 版(附赠光盘) | 2 月 1 日出版 | 每册 18 元 |
| 经典游戏 PS 版(附赠光盘) | 2 月 1 日出版 | 每册 18 元 |
| 天野喜孝画集 + 光盘 | 2 月 1 日出版 | 每册 25 元 |
| 格斗之王 2000 全彩画册 | 3 月 1 日出版 | 邮购价 20 元 |
| 游戏批评第 2 - 7 辑 | | 每册 6.50 元 |
| 菜鸟通第 1 - 4 辑 | | 每册 5.50 元 |

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:67152757 (邮资免取)

# 游戏新闻眼



特报 scoop

## 特报 SCOOP 连年巨额赤字令世嘉帝国摇摇欲坠 “梦工厂”美梦破碎，俯首为索尼开发软件

**本刊日本专讯** 面对 DC 主机低迷的销售情况及连续 4 年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝星终于陨落了。1月 31 日，世嘉在“机构革新发表会”上宣布，面市仅两年的家用游戏机 DC，将在今年 3 月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。

原本寄托世嘉满腔期望的“梦工场”主机还是过早的推出了历史舞台，随着 3 月 31 日最后一台 DC 主机离开生产线，世嘉称霸游戏主机的梦想也就自此终结了！







↑世嘉今后将转型为软件商，以上 VF4 的开发画面就证明了世嘉超凡的软件制作实力。

自去年世嘉连续第四年财务赤字的消息传出后，关于世嘉的种种猜测就在业界不胫而走。今年 1月 24 日，朝日新闻、经济新闻等日本各大媒体纷纷以大篇幅报道了世嘉公司将在今年 3 月停产 DC 主机，并转型为软件商的消息。虽然欧洲世嘉立即发表声明加以驳斥，但事实证明日本各大媒体的报道并非空穴来风。根据世嘉在 1 月 31 日发布的官方消息，该公司将首先将北美 DC 的售价下调至 99 美元(原价 149 美元)，以此尽快将库存的 200 万主机售出。但是，世嘉同时承诺会继续给予 DC 主机软件支持，在以后的一年里仍会有 70 余款 DC 软件陆续推出。不过 DC 业务不再是世嘉的工作重心已是不争的事实，此后世嘉将以软件开发为主，并提出了全新的多平台战略。(本期特稿“游戏业的新世纪新格局”一文中刊登了世嘉在 1 月 31 日召开的“机构革新发表会”的全部内容，请读者留意收看)。

所谓多平台战略分为两步，首先是向手机、PDA 等电器提供各种娱乐软件。其次，世嘉将为包括 PS2 在内的其他主机制作软件！目前，世嘉已经宣布加盟 PS2 和 GBA，并公开了大量开发中的游戏。世嘉方面表示：现阶段计划在 GBA 上推出的游戏是“索尼克冒险”、“啾啾火箭队”和“魔法气泡”，计划在 PS2 上推出的游戏是“太空频道 5”、“VR 战士 4”、“育成足球”系列和极有人气的“樱大战”系列，而且这些游戏都将在年内推出。至于世嘉是否加盟 XBOX 和 GAMECUBE，现在正在进行评估。

另一方面，世嘉已授权美国的 Acclaim 公司将 DC 游戏“法拉利 355”、“疯狂出租车”、“18 轮大卡车”和“僵尸复仇”移植给到 PS2 上。此外，世嘉还计划推出大量土星游戏的 PS 版，毕竟 PS 拥有全球 7500 万台的普及量。

从以上的开发计划不难看出，世嘉此次绝对是毫无保留、不遗余力的。其中“VR 战士 4”是在 NAOMI2 基板也才问世不久的最新作，而“索尼克冒险”、“樱大战”也是 SEGA 的招牌大作，世嘉经营模式转型的决心可见一斑。

世嘉放弃 DC 主机，转而为其他主机开发软件，不仅对企业形象造成了难以估量的损失，对于 DC 迷而言更是莫大的打击。不过就企业自身而言，此举不失为明智之举。从降价行动及战略计划中急不可耐的敛财之举可以洞悉——世嘉的经济状况已经到了危险的边缘，世嘉帝国的问题已不是振兴或衰败而是十万火急、生死存亡！此时当机立断，恐怕也是世嘉得以放手一搏的最后机会。然而企业转型也并非易事，如何处理原先负责硬件开发的工作人员、软件开发受益如何分配等问题还尚未解决。那么多平台战略的利弊何在？它又会对业界带来怎样的变革呢？请读者留意本期新闻分析中特约记者叶展和王骏生的重头文章。

(翻译协力/张凌志)

# 特报 SCOOP “XBOY”计划神秘莫测 微软、索尼欲进军掌机市场

本刊讯　任天堂在掌机市场取得的巨大成功是有目共睹的，以Game Boy来说，每台几十美元的低廉价格吸引了无数玩家，单是皮卡秋的风靡就让GB的销售额从1998年的2.1亿美元上升到1999年的6.1亿美元，为任天堂带来了巨大的利润。那么游戏业界的后起之秀SONY和PC软件业界的巨无霸微软安能不为所动？

根据目前得到的消息，SCEI与NTT DoCoMo将合组策略联盟，共同开发手掌机。虽然详情尚不明朗，不过对掌机市场而言，冲击力可想而知。目前除了BANDAI推出的WSC和任天堂将在3月21发售的GBA外，微软也摩拳擦掌。微软以其雄厚的实力进军家用游戏业已是不争的事实，在发布XBOX迎战PS2之后，外界纷纷猜测微软是否有意涉足手掌机市场。这个未来的游戏机被外界暂定名为“XBOY”。顾名思义，它的目标就是要和任天堂的GBA相抗衡。如今SONY、微软不甘落后、跃跃欲试，想必掌机市场又将烽烟四起。目前微软忙于XBOX的秋季上市而没有发布新型手掌机的计划。但据熟悉微软事务的人士表示，微软的确对这个逐步成长的手掌机市场非常感兴趣。业内人士推测，微软最有可能推出“XBOY”的时间在2002或2003年。届时，不但3D技术会更加成熟，微软也可以在深入考察GBA的性能及市场情况下后发制人。

# 事件 EVENT PS2出货量大幅增加 前途依旧不容乐观

本刊讯　由于PS2产量不足，原本在主机大战中占尽天时地利的SONY已陷入了被动的境地。对于强大的SONY而言，最可怕的对手就是自己。

美国“金融时代”杂志日前对PS2主机产量不足的影响做出相关报导，认为SONY损失惨重。SONY原本希望在北美第一次供货可以达到100万台，但因元件缺乏不得不将供货量减半，尽管SONY再三强调问题已得到解决，但众多厂商仍然疑窦丛生。主机产量不足直接导致软件市场受损，许多加盟厂商的业绩受到影响。为了尽快扭转形势，在刚刚过去的一段时间里，SONY成功的收购了一家半导体公司以增加元件产量。SCE表示，目前已经彻底解决了一直困扰着PlayStation 2的半导体问题，结果立竿见影——PS2的产量已经超越了140万部的计划，达到200万部的新高！



尽管PS2产量得到了大幅度提高，但损失的时间却无法弥补，这也给了其他对手难得的机会。依照SONY当年取得成功的模式，微软一举取得了几乎所有游戏制作公司的支持，而其中最引人注目的是游戏发行商巨头EA。曾经为SONY推出大量游戏的EA一直是SONY最为密切的战略伙伴之一，然而去年的供货不足让满心期待下了重注的EA接受了惨重的教训，在微软的成功游说下，EA终于加盟XBOX，并承诺在XBOX上市半年内推出十款以上的对应游戏。可见，产量不足只是个开始，其后面临的软件问题又将摆在面前，SONY的前途依旧不容乐观。

# 特报 SCOOP 《8.8丛书》注重趣味、休闲、快餐 第一批4本魔法书将于4月初上市

本刊讯　国内第一套以青少年休闲文化为内容的《8.8丛书》将于近期推出。这套丛书注重“趣味、休闲、快餐”，语言轻松活泼，内容丰富多彩，图文并茂。内容包括青少年喜爱的游戏、动画、漫画、上网、休闲服饰、歌星影星趣闻逸事等，每年预计出版20本。第一批“魔法书系列”共4本，包括《RPG魔鬼书》、《三国魔法书》、《聊天宝典》、《MAGIC ZONE 2001读本》，将于4月初向全国同时推出。

之所以称为《8.8丛书》，一是每本书定价一律为8.80元；二是每本书限量印刷8800本；三是讨个吉利的口彩。这套丛书由北京汉世代科技公司编着，该公司得到国内PC游戏杂志销量最大的《软件与光盘》和TV游戏杂志销量最大的《电子游戏软件》的鼎力支持。相信丛书质量会有相当保证。

首批4本丛书已开始接受预订。

# 软件 SOFTWARE “最终幻想X”宣布延期 史克威尔财务报表出现赤字

本刊日本专讯　史克威尔日前表示，原计划今春发售的PS2超大作“最终幻想10”，由于要继续提升游戏品质，将推迟至今年7月发售。

“FF10”的延期对史克威尔财务状况造成了重大影响。由于“FF10”无法赶在今年3月发售，这款预计发售250万套的大作也无法纳入年度财务报表，因此史克威尔大幅调低了2001年3月期的财务预算，营业额由833亿日元降低到715亿日元，原本预期66亿日元的税后利润变成了48亿日元赤字，公司股价也随即下跌了13.4%，而且专家预测这种情况还将持续一段时间。史克威尔方面认为，尽管“FF10”的延期导致直接财务损失，但为了达到更高的制作水准，“FF10”延期是必要的。

另外根据史克威尔在1月22日召开的股东大会上公布的消息，目前史克威尔有23款游戏正在开发中，其中12款为全新制作的游戏，11款为以往名作的加强版，包括在PS上推出的“FF 7、8、9”将被重新制作到PS2上。史克威尔也有在GBA上开发游戏的意向，如果任天堂同意，“FF4、5、6”将在GBA推出。与此同时，史克威尔与哥伦比亚影业合作开发的CG电影“Final Fantasy：The Spirits Within”也有了确切的上映日期。这部电影总共耗资1.37亿美金，以夺取奥斯卡最佳视觉技术奖项为最终目标。上映日期暂定为北美地区7月13日、日本地区9月～10月。除了这次的“最终幻想 电影版”外，史克威尔未来还计划开发类似的CG电影，但是由于CG电影耗资庞大，下一部电影将100%接受外来投资，而不再沿用这次的共同投资方式。

弥补赤字、推出“最终幻想10”、加盟新主机、制作CG影片……2001年将是史克威尔忙碌、玩家期待的一年……

# 杂谈 TALKING 任天堂社长山内溥访谈摘要

**本刊日本专讯** 1月29日，任天堂社长山内溥接受了日本电玩媒体的采访，正式澄清了史克威尔加盟GBA的谣言，并对任天堂的财务状况及近期的战略目标做出了说明。此外，他对未来主机大战的看法也同样引人关注。

任天堂社长山内溥的发言要点如下：

1、预计3月发售的GBA主机的预约量已经达到了300万台，远远超过了彩色WS发售前的90万台的预约量；

2、虽然日元汇率大跌，但是并不会对任天堂在本财年的获利情况造成多大影响，预期任天堂在本财年的总营业额为5000亿日元(下降6%)，税后纯利高达780亿日元(上升39%)；

3、由任天堂开发、与GBA主机同时发售的软件暂定为四款，目前预约量为140万份，另外还有20款出自第三方软件商的游戏正在锐意开发中；

4、GBA版的"口袋妖怪"无法与主机同时发售，可能要等到夏天以后推出；

6、虽然有消息说史克威尔在1月22日的新作发表会上，表达了加盟任天堂GBA的意愿，不过那只是史克威尔的一厢情愿而已，任天堂并没有同史克威尔达成任何书面协议，在这个问题上，任天堂和史克威尔没有商讨的余地；

7、任天堂已与SEGA签订合约，为任天堂的游戏主机开发游戏；

8、今年圣诞节，第一座"口袋妖怪主题乐园"将在纽约与伦敦开幕，而任天堂也将建立更加完备的"口袋妖怪"关联商品的行销网络；

9、现年73岁的山内溥担任任天堂社长已长达52年了，山内希望在2002年之前辞去社长一职，转而担任任天堂会长，而任氏社长的继任人选目前尚未确定；

10、虽然比尔·盖茨是世界上公认的成功领导者，但是在游戏市场中他还是生手，微软想凭借XBOX称霸业界绝非易事。GAMECUBE将以游戏本身吸引玩家，在今年5月的E3展上会有大量高品质的对应软件出台，届时大家就会感到NGC的无穷魅力。



↑年事已高的山内溥社长依旧以自己的铁腕政策领导着任天堂。

由于GB普及，加之软件畅销的推波助澜，2000年的任天堂无疑是业界的最大赢家，而山内溥也坚信，凭借自己的精品战略和GBA的人气，任天堂必将在未来的主机争霸战中立于不败之地。

# 事件 EVENT 卖得多不一定赚得多 史克威尔高层因财政赤字引咎辞职

**本刊讯** 虽然去年史克威尔的FF9仅在日本就创下了270万套的销售佳绩，但是由于FF10延期导致的财务赤字还是令史克威尔叫苦不迭。

1月22日，SQUARE在"经营战略发布会"上公布，原计划在今春发售的PS2游戏"最终幻想X"，将延期至今年七月发售，令史克威尔不得不大幅下调2001年3月期的财务预算，营业额由833亿日元下滑到715亿日元，预期66亿日元的黑字也变成了48亿日元赤字，创下了史克威尔创社以来最大的一次财政亏损。为此，史克威尔的三位高层领导人只得引咎辞职。

这三位下台的高层人士分别是会长武市智行、执行长平松正嗣与副社长坂口博信，而继任人选目前也尚未决定。下台后的武市智行将担任史克威尔的特别顾问、平松正嗣担任执行股东、坂口博信则将重返游戏开发的第一线。

业内人士认为，此次史克威尔的财务赤字绝非偶然，虽然该公司的创作思路适应未来游戏市场的需求，但是游戏及电影开发的投入过大，在目前游戏市场低迷的情势下，史克威尔的状况已不容乐观，如何合理地降低开发成本已是当务之急。这也就是史克威尔积极拓展掌机市场的原因所在。

# 杂谈 TALKING 第三方软件商爆出内幕 "我们看好的是GBA和PS2"

**本刊讯** 微软在全世界的影响力可谓呼风唤雨、无所不能。然而，拥有微软高贵"血统"的XBOX似乎尚未具备君临天下的气势……

虽然微软拥有金字招牌，并一再承诺史克威尔等日本大牌厂商一定会加盟XBOX，但由于XBOX硬件开发还没完成，日本游戏公司仍不敢贸然出手。就目前的游戏软件市场而言，因为DVD电影的竞争，游戏销售情况下滑。如果XBOX没有明确吸引玩家的卖点，DC在日本疲软的气势可能会出现在XBOX上，而日本也最有可能成为XBOX的滑铁卢。根据FAMI通统计，其实日本游戏厂商对任天堂的GBA最为看好，专访的250家日本厂商中，其中172家看好GBA、108家看好PS2，只有35家看好XBOX在日本的发展。日前，美国权威财经杂志"FORBES"的网站及"日本经济新闻"都发表了有关XBOX的负面消息，抨击焦点就是XBOX的发售时间问题。舆论认为开发商乃至微软自身都没有足够的时间来揣摩XBOX的内在机能，此外XBOX的定价也尚未浮出水面，而价格因素恰恰是左右主机普及率的决定因素。

可以看出，目前XBOX在日本人中还没什么影响，看来微软的工作还需做得更细一点儿。

# 外设 ACCESSORY XBOX手柄追加新技术 附加功能花样翻新

**本刊美国专讯** 游戏主机的手柄一直是众口难调的难题。微软日前表示，XBOX专用控制手柄除了有全模拟按键、两组外接扩充槽、震动功能、语音输入装置之外，还将有另一项新技术『FSR』加入，让XBOX的手柄具备更多功能。『FSR』即『动力感应电阻』，它不同于一般的震动或模拟按键，可以令玩家在按键时感受到『阻力』。举例来说，当玩家玩空战游戏时，需要用力按键才能稳住飞机，否则便会左右乱晃。如此一来，软件商便能利用这种新技术开发出更为逼真的游戏。

# 子在川上日，逝者如斯夫

# 评 SEGA 退出家用游戏机硬件市场

文/本刊驻美特约记者 叶展



SEGA 终于宣布退出家用游戏机硬件市场了，他的离去固然令无数的 SEGA 拥趸们和怀旧的老玩家们黯然神伤，但也在情理之中。记得几年前的文章中就曾经写到过：家用游戏机市场虽大，但却容不下三个主机。DC 是 SEGA 的最后一击，倘若一击不中则很难全身而退。面临 SONY 和任天堂两大高手的挑战都穷于应付的 SEGA，在微软宣布 XBOX 之后，就不得不准备自己的后事了。游戏业也迎来了新三国时代——任天堂，SONY 和微软三足鼎立。这三方中有两方都是相对的新生力量。从 96 年到现在，形势发展之快，不由得让人们慨谈世事难料。

SEGA 现在可以说是处于一种极其微妙的地位。不仅因为其手中掌握着大量原创名牌游戏和强大的软件开发能力，而且 SEGA 的铁杆拥趸们也仍旧是一支为数不少不可忽视的力量。倘若得到 SEGA 在软件方面的加盟和利用其对部份玩家的感召力，那么游戏业三足鼎立的局面将被打破，将马上会有优胜者出线。因此，SEGA 将是三方都极力拉拢的对象。SEGA 于本次主机大战的作用很可能和 SQUARE 于上次主机大战的作用相比拟。

目前还不太清楚 SEGA 的管理层对此的态度。SEGA 目前有两条路，一条是为所有的主机开发游戏，这样的话公司一时的利润会多些，但在游戏业的实际地位和份量将会下降；另一条路是选好一个主机，只为它开发软件，把自己和这种主机的成败拴在一起。SEGA 绝对有实力选择后者（在游戏软件业，有这样的实力的也只有 SQUARE 和 EA 等凤毛麟角的几家。而 EA 最近已经被微软说动，开始脚踩两条船），但 SEGA 如何做要取决于它的长远目标。如果 SEGA 真是要永远地离开硬件市场，成为一个纯软件/ 网络公司，则第二条路比较好，因为它可以使 SEGA 仍旧保持在业界举足轻重的地位。好像楚汉相争时的韩信，叛汉则楚必胜，助汉则楚必亡。而如果 SEGA 只是想暂时退出硬件市场韬光养晦以图再展的话，那么第一种方案则更为有利。即对各种主机不偏不倚，我卖我的软件，让你们去乱战，越乱越好，谁也别想一统江山，到时候我再杀回来。至于 SEGA 的管理层是如何思考的，需要再过几个月看看事态的发展再说。

如果 SEGA 决定推行一边倒的政策选择联盟伙伴，那么在游戏业的三国中，最能从和 SEGA 的联盟中受益的将是 SONY。因为 SONY 的 PS 是以所谓非玩家，即普通大众，为后盾的，PS 始终缺乏 SS 和 DC 所拥有的那种铁杆玩家（所谓 Hardcore）群体。如果得到 SEGA 的加盟和支持，以 SONY 现有的庞大的一般玩家群体，加上铁杆玩家群体，有点有面，有深度有广度，SONY 可以说是要嘛有嘛想是谁就是谁想怎么玩就怎么玩，在消费者中立于不败之地。

SEGA 对 SONY 的成功可以说是厉害悠关。其次是微软，作为游戏业的后来者，如果把 SEGA 赚到手，微软不仅可以在日本打开局面，而且可以利用 SEGA 现有的销售力量和它十几年苦心经营起来的业界关系。如果 SEGA 加盟微软，微软则可以立稳脚根。而任天堂有可能是对 SEGA 的加盟觉得最无关紧要无动于衷的。因为任天堂的产品范围和玩家群体与 SEGA 相差甚远，它又不象 SONY 和微软一样那样野心勃勃要一口吃掉整个游戏业。它现在是两耳不闻窗外事，无视游戏业的所谓"大势"，自己埋头苦干开发自己的所谓"精品"。SEGA 的加入与否，对 GAMECUBE 的成功影响不大。GAMECUBE 本身的产品定位决定了其特殊性。而比较有可能的是任天堂在 GBA 方面和 SEGA 接洽，因为掌机目前竞争比较激烈，任天堂所面临的对手也多。

而特别出人意料的是在 DC 行将就木之际，SEGA 推出了一套 DC 廉价开发系统。据说这套被称为"独立开发工具"（简称 IDT）的系统将在今年秋天发售。IDT 将使业余游戏设计者们有能力独立开发一些 DC 游戏，特别是网络游戏。和目前游戏公司们所使用的开发系统不同，IDT 无需昂贵的 DC 开发专用主机，只需把任何一台普通 DC 和 PC 连接就可以了，为此 IDT 提供一条专用电缆线和开发工具软件。SEGA 估计 IDT 的价格在 5000 美元左右（游戏公司们使用的 DC 开发系统大概 15000 到 20000 美元）。但人们估计 5000 美元对发烧者还是太高了。SONY 以前推出的 PS 发烧友开发系统 NET-YAROUZE 的价格是 800 美元。但 SEGA 的发言人说 IDT 和 NET YAROUZE 不同，NETYAROUZE 完全是发烧机，毫无商业价值。而 IDT 可以开发出具有商业潜力，特别是在网络方面有商业潜力的软件。SEGA 目前在和微软合作，把 DC 的 WINCE 开发系统加以优化提升，作为 IDT 的主要开发环境。SEGA 希望独立制作者们（大多是 PC 和网络编程高手）能利用他们所熟悉的 WINDOWS 环境尽快入门。

SEGA 的发言人说：他希望 IDT 的开发集中于网络游戏方面。他清楚用 IDT 开发出"莎木"这样的大部头是不可能的。但用 IDT 开发出一些短小精悍但标新立异的小游戏和网络游戏则绰绰有余。他还认为：目前主流游戏业的授权/权利金开发模式应该用独立制作模式加以补充。两种模式可以长期共存。而 IDT 就是独立制作模式走向成熟的促成力量。独立制作的软件可以以比一般游戏便宜得多的价格推向市场，从而吸引一批随意性很大的购买者，也给独立制作者们获取一定的利润。而且独立制作者无须屈服于各种条条框框，包括质量控制和内容审核。他说授权/权利金模式带来的这种严格的授权/ 内容审核制度在一定程度上限制了更有创造性的游戏的出现。用 IDT 开发，你无需得到 SEGA 的任何授权，

也没有人来决定你开发的软件是否符合所谓标准，和开发 PC 游戏一样，总之自由度很大。

SEGA 最近几年来一直求新求变，虽然时运不济，但勇气可嘉。这次推出的 IDT 系统，确实很有其眼光。就象操作系统领域 WINDOWS 和 LINUX 之争，微软的垄断和 OpenSource（公开代码）之争，SEGA 通过 IDT 把独立制作模式这种全新的概念引入游戏业，使沿袭了十几年的授权/权利金制度第一次受到了挑战。当然，独立制作模式真正成气候还需要很长的时间，SEGA 的举措很大程度上是不得已而为之。但 IDT 在一定程度上可以使 DC 苟延残喘一下，使 SEGA 再赚一小笔，虽于大局无补，但人们能够体会 SEGA 的良苦用心。

孔夫子曾经站在江边，指着滔滔奔流的江水对他的弟子们说道："逝者如斯，不舍日夜"。SEGA 的离去，对老玩家们来说意味着一个时代的终结：他们的年轻时代的终结和花样年华的消逝。和时间和市场相比，任何公司和个人都是渺小的。大浪淘沙，有沉有浮。以此告别曾经伴随我们成长的 SEGA。

# 世嘉DC成绝响人间不见莎花香

文/特约撰稿人 王骏生

2001 年 1 月 31 日，一个注定要让世间的人们都惊骇的日子。

就在这一天，大家所熟悉的 SEGA 离我们而去。虽然，每一个人的心里都已预见到这一天的来临；虽然，每一个人的心里都为这一天做好了准备，但是，当这一天真的到来的时候，我们却仍然那么地感伤。

2001 年 1 月 31 日的天，是阴暗的，是所有世嘉拥趸心中永远无法抹去的铅灰色的云。

这一天结束了十多年来关于机种的各种争执和吵闹，玩家们在这说不清是悲是痛是喜是欢的感觉中，站在了一起。

然而对真正的世嘉迷们来说，心中所有的，唯有痛苦。

有人把世嘉的这个决断比作凤凰的涅槃。也许，对于世嘉的救世主大川功来说，是的。但对我们所熟悉的世嘉、和其他的许多人来说，事情远没有那么简单和轻松。

长久以来，许多玩家一直都不明白世嘉为什么总是有那么一批坚定甚至有点顽固的拥护者，这些世嘉迷的热情有时竟达到了疯狂的程度。因为这些玩家并不能了解，对于世嘉迷们来说，SEGA 这四个蓝色字母所代表的，并不单单是那些游戏，更是一种精神——甚至，是一种文化。

世嘉的软件，是一种和硬件紧密结合的东西，是不可能被简单分离出来的。就好像听号角的声音唯有用 B & W 的喇叭一样，要想理解世嘉游戏的精髓，也就一定要在世嘉自己的主机上。

当然，你完全可以用 BOSS 甚至各种土炮来充当欣赏交响乐中的喇叭，但那已经完全没有了应有的神韵。

世嘉从来就是一个以硬件为基础的软件商，离开了自己所熟悉的土壤，花将如何艳丽地开放？

世嘉迷的性格，似乎就是世嘉精神的写照。屡败屡战、屡战屡败，但无论前方困难多大、敌人多强，世嘉也从来不会认输，不会放弃。只要是世嘉认定的路，就会一直走下去，而且绝不后悔。这种硬骨头的品格，或许有时显得有些愚蠢，却不能不让人尊敬。世嘉的游戏，也成为这种硬派风格的鲜明写照，成为与众不同的一个独有的风景。

当世嘉因为在环境的压迫下，不得不低下头向自己的对手乞食的时候，我们所熟悉的世嘉已经死了。现在的世嘉也许可以过得更好些，也许会更有钱些，但却没有了性格，没有了特点。

对于世嘉的失败，很多人都没有从更深的层次上去考虑这个问题，大川功也不例外。

看上去似乎是硬件失误的结果，实际上是软件风格的必然体现。

世嘉的游戏并不是面向大众的，他也从不期待与普通玩家产生共鸣。

如果风格不变，那么无论是在 PS 还是 XBOX 上，世嘉软件的销量都不会有多少突破；如果风格改变，那么世嘉也就已经蜕变成了芸芸众生中的普通一员。

没有特点的世嘉，将如何延续自己的风格？

忠实的世嘉迷是世嘉所拥有的最宝贵的财富——尽管，这个财富没有能够让这个游戏业的巨人获得挣扎的足够本钱。在世嘉最艰难、最痛苦、最不能为人理解的时候，这世界上总有这几百万忠心耿耿的支持者相信着他、为他祝福、尽自己最大的能力来帮助他、希望他能够在经历了所有磨难之后获得最后的胜利。我不知道这世上还有什么比这种忠诚更可宝贵的？

世嘉土星的失败，使他放弃了原本不多的非玩家群落；而今天的决定，却抛弃了他十几年来支撑的基础。这无情所带来的损失，也许再过 100 年也难以挽回。

为钱所困的世嘉，同时失去了信用、情谊和真情。

世嘉迷们，是不是终于感到了被爱人出卖的痛苦和无奈？

更痛苦和无奈的，是那些为世嘉贡献了一生的员工们。

世嘉的转型，意味着 400 多名具有丰富经验的硬件设计师们的离去。这笔财富，或许是世嘉永远也不可能再积攒起来的。

失去的还有士气。

没有了士气的士兵，哪怕拥有世界上最先进的武器，也注定要打一场失败的战争。我难以想象当这些员工在原本是自己对手的平台上开发软件的感觉，我也不敢想象永远高高在上的世嘉等待自己软件被别人审核通过时的神情。

这样的世嘉，还是我们熟悉的世嘉吗？

2001 年 1 月 31 日，很多人的眼泪在飞。一个巨人死了，标志着一个时代的结束。而所有人的心里都清楚，这失去一切，已永远不会再来了。

世嘉在它最后一台家用主机上，倾注了它最多的心血、最好的理想。

那本来可以是一个很美好的梦的，只可惜，这个梦做得太迟了。

世嘉 DC 成绝响，人间不见莎花香。

## 事件 EVENT 上海育碧招兵买马 游戏设计虚席以待

**本刊讯** 据悉，国内最大的游戏软件开发商上海育碧电脑软件有限公司正在全国范围内招兵买马，希望能够进一步搜罗到隐藏民间的游戏设计高手。

从业界的大势来分析，电视游戏将逐渐成为游戏软件的主力平台，而电脑游戏的市场份额将进一步衰落。为了能够开发出更高质量的电视游戏，育碧希望能够寻找到更多、更合适的人才。

"我们知道有很多人才和高手还隐藏在民间，我们希望能够在现有的玩家中找到符合我们需要的。"上海育碧的游戏设计部经理叶伟说，"我们所需要的是具有丰富电视游戏经验、有创意、有熟练英语读写能力的有志于游戏事业的玩家。在这个前提下，我们甚至可以有条件的放宽对学历的要求。"

据称上海育碧目前有多个项目在锐意制作中，而计划内还有不少待定的软件等待开发，因此对游戏设计师的争夺将成为未来的一个焦点。""我们不单需要为我们目前的项目做准备，我们还要为未来的资源做后备。"叶伟如是说，他同时表示，公司内优良的工作环境和优良的报酬将成为育碧吸引国内顶尖游戏设计师的主要武器。"我相信育碧有着目前国内最适宜游戏设计师发展的环境——包括进行独立原创设计的机会，同时也能够提供一个直接接触国外最新发展的机会。对于喜欢电视游戏设计的人来说，加入育碧对个人和公司都将是双赢的结果。"

育碧招聘中的游戏设计师主要从事对游戏整体的设计，包括游戏的类型、模式、关卡、难度、界面、故事等等项目，是决定游戏的灵魂和游戏性关键人物。这个工作在目前国内的本地软件公司里一直是比较薄弱的环节，很多时候都被程序员所取代，而这就影响了国内游戏的设计水平与质量。在国外的软件公司里，游戏设计是一个完全独立的部门，对游戏的成败起到非常关键的作用。

育碧同时还对国内的动画师和人工智能设计师有很大兴趣，有志者可以将个人资料寄往育碧的人力资源部联系。**地址：200122 上海市浦东新区张扬路 500 号 17 楼，或者发 email 至 HR@ubisoft.com.cn**

## 事件 EVENT 大川倾注巨额资金 全力支持世嘉复苏

**本刊讯** SEGA 日前宣布于 3 月底停产 DC 主机，并争取尽快清除约 200 万台 DC 主机的库存，而且包含 DC 主机降价、销售不如预期（2000 年度全球只卖出 232 万台，比预期少了 44%）；软件销售低迷（2000 年度全球只卖出 815 万套，比预期少了 34%），以及库存积压、员工遣散等成本约 800 亿日元，让 SEGA 最终亏损由原本预估的 236 亿日元暴增到 583 亿日元。为此，现任 SEGA 社长大川功自掏腰包，无偿赠与 SEGA 850 亿日元，希望能帮助 SEGA 度过难关。

在去年 SEGA 第四年财务赤字，大川功也自掏腰包 500 亿日元购买 SEGA 股票稳住 SEGA 财务状况，连同这次 850 亿日元，大川功总共拿出私人资产 1350 亿日元（12.2 亿美金），果真出手不凡。虽然知道 SEGA 母公司 CSK 集团名列日本十大财团；CSK 集团总裁兼任 SEGA 社长的大川功也是日本前十名富豪，但看到他这么大把地拿出 1350 亿日元来支持 SEGA，也不由得令人肃然起敬。截稿前我们又得到新消息，年事已高的大川 CSK 名誉会长，进一步将自己持有的 CRI、ASCII 等几家公司的股票总计 650 亿日元，赠送给了 SEGA。

## 特报 SCOOP GBA 显露王者风范 称霸市场指日可待

**本刊讯** 根据日本产经新闻报导，目前 GBA 主机的预约量已经达到 300 万台，不仅大幅超过了彩色神奇天鹅 90 万台的预约量，也创下了游戏主机预约量的新记录。

由于 GBA 预定量惊人，发售后出现供货不足的现象已是不争的事实。为此，任天堂表示：为了尽快满足玩家的愿望，工厂将连夜加班生产，争取增加主机的出货量。

业内人士分析，GBA 之所以能够达成如此惊人的预约量，除延续了 GB 的人气外，阵容强大的首发软件也是令玩家迫切购买的原因之一。目前任天堂已经公布了 20 多款在 3 月 21 日配合主机发售的软件，其中亦包括像"皇家骑士团外传"、"火炎纹章·黑暗巫女"、"恶魔城"等超大作的续篇。可以说，大作软件带动主机销售的说法再次得到了印证。

另外，在 GBA 发售后，相信我国国内市场也会有少量主机流入。据北京商家透露，GBA 发售初期单机零售价不会低于 1300 元人民币，而对应卡带的售价也将高达 600 至 800 元。

## 新 闻 短 波

■ **"龙珠"风靡欧美**：随着魔人布欧的落败，日本著名漫画"龙珠"的故事也宣告终结，但是在新世纪之初，这股曾经席卷中日的"龙珠"热潮似乎再次袭来。据 YAHOO 和 LYCOS 两大全球知名的网站透露，关于"龙珠"的资料是网友们最想了解的内容——"龙珠"在 1 月某周的搜索排行上位居首位，当红的皮卡秋仅排在第六位。不仅如此，"龙珠"的动画也在北美走红，并在 YAHOO 电视节目排行中名列前茅。另有消息说，欧洲最大的游戏发行商 Infogrames 目前已经取得了"龙珠"系列游戏在欧洲的发行权，各种改编自"龙珠"的游戏也会在各机种上陆续推出，"赛亚人"的战火将重新点燃。

■ **索尼鲸吞新锐制作组**：SCEI 美国分公司日前宣布将并购两家游戏开发公司，以强化索尼自身的软件开发实力。这两家公司分别是 Naughty Dog 与 Red Zone Interactive。Naughty Dog 是拥有 30 名开发人员的新锐制作小组，在 PS 上销量达 300 万份的动作游戏"古惑狼"系列就出自该公司。不过自"古惑狼"系列的制作权被环球影业收回后，该系列就成了跨平台游戏，所以 Naughty Dog 将为 PS2 制作类似"古惑狼"的全新作品。Red Zone Interactive 也是在 PS 时代就与 SCE 保持密切合作关系的开发商，曾协助 SONY 旗下的 989 Sports 小组开发过众多体育游戏。这次正式归属 SCEI，将以开发 PS2 体育游戏作为今后的发展重点。

■ **GBA 和 NGC 的发售期确定**：2 月 11 日，任天堂在美国纽约市举办的玩具博览会"TOY FAIR 2001"上宣布，掌机新贵 GBA 将在 6 月登陆北美；GAMECUBE 则预定于 11 月在北美推出。

■ **谁的基板强力——南梦宫开发"魂之利刃"续作对抗"VF4"**：日本街机网站"茶屋町"证实，NAMCO 将在 2 月 23 日举办的 AOU SHOW 展上，公布人气 3D 刀剑格斗游戏"魂之利刃"的续作，欲与同展的世嘉街机大作"VF4"一比高低。目前可以确定本作将使用与 PS2 互换的基板"System－246"开发。

■ **世嘉加盟 XBOX?**：在世嘉宣布加盟 PS2 及 GBA 后，微软也发表

声名说，SEGA 必定会加盟 XBOX，目前 SEGA 正在为 XBOX 开发游戏，其华丽程度超乎想象。微软同时表示，SEGA 为 PS2 制作的游戏也会在 XBOX 上推出；而 XBOX 上的 SEGA 游戏却不一定会在 PS2 上登场。微软预计在今年 3 月东京电玩展与五月美国 E3 展上公布更多消息，请玩家拭目以待。

■ **各大硬件厂商欢迎世嘉为自家开发游戏**：1月 31 日，SEGA 宣布了将于 3 月底完全停止 DC 主机的生产，并将以软件开发商的身份为其它厂商的主机开发游戏。许多厂商都就此事发表了看法：

任天堂——欢迎 SEGA 能以软件开发商的身份，继续推出优质的游戏软件，这将对游戏业界起到推进作用。目前世嘉已经确定会为 GBA 提供软件，至于是否加盟 NGC，则正在积极的协商中。不过由于 GBA 与 NGC 具有互动的关系，所以世嘉为 NGC 开发游戏的可能性非常之大。

SCEI——SCEI 非常欢迎世嘉为我们的 PS2 开发软件，这对于 PS2 今后的发展将起到积极的作用。此外 SCEI 与 SEGA 也将针对网络的发展进行合作，希望能通过 SEGA 目前拥有的网络游戏开发技术和经验来推动 PS2 网络计划的顺利进行，详细的情况还有待今后的协商。

微软——SEGA 能以软件商的身份在游戏市场继续活跃，的确是一件值得高兴的事，而目前微软与 SEGA 也在积极协商中，相信 SEGA 一定会加盟 XBOX。

■ **斯坦福大学正式对游戏的分级进行研究**：美国著名的斯坦福大学的儿童及青少年医疗学系做出一项报告，报告中显示，降低媒体及游戏中的暴力成分，可以明显减少儿童对其它儿童的侵犯行为。同时研究人员提醒家长在为儿童挑选游戏时一定要谨慎。

■ **光荣发表第一款 GBA 游戏**：该作为一款赛马育成游戏，名为"Wing Polit for GBA"。预计 3 月 21 日发售，售价 5600 日元。游戏中收录了 2001 年日本赛马协会的最新资料以及 25 匹真实赛马的资料，并针对不同年龄的玩家推出了四种版本。

■ **PS2 大作"鬼武者"销售成绩喜人**：CAPCOM 表示，截至到 2 月 9 日，PS2 大作"鬼武者"已经在日本出货 86 万套，极有可能成为第一款销量突破百万的 PS2 游戏。另外，"鬼武者"将在 3 月 15 日登陆北美，预计销量为 30 万套。

■ **微软 2000 年第四季财政收入创新高**：据微软公布的 2000 年第四季的财务报表显示，微软公司以收益 65.9 亿美元、纯利 26.2 亿美元的佳绩创下了季度销售的新记录。微软表示，获利增加的主要原因是"Windows 2000"的热销，以及".NET"计划的成果远超预期。

■ **任天堂还是游戏界大哥大**：美国 PC Data 日前公布了 2000 年度北美地区游戏厂商的获利排行榜，结果任天堂以绝对优势蝉联桂冠，同时任天堂也是日本年度盈利最多的游戏厂商。可见，任天堂依旧是游戏业界当之无愧的 NO.1。

■ **SCE 反击盗版不惜代价**：经过不懈的努力，SCE 澳洲分公司终于将非法贩卖 PS 游戏的商家送上了法庭。根据联邦法院的最终判决，这些贩卖盗版的商家将支付 SCEI 25000 万美元的损害赔偿。另据消息灵通人士透露，SCEI 在 18 个月前就在澳洲展开了打击盗版的活动，其间澳洲 SCEI 共调查了近 20 个商场、1000 余位售货员，总计投入了 100 万美元，足见 SONY 反击盗版的决心。

■ **Digicube 展开 GBA 的预约服务**：SQUARE 旗下的大型游戏发行商 Digicube 于近日表示，即日起接受日本地区玩家预定任天堂将于 3 月 21 日推出的新世代掌机 GBA 及其软件，日本全国数万家便利店及超市都可以预定。

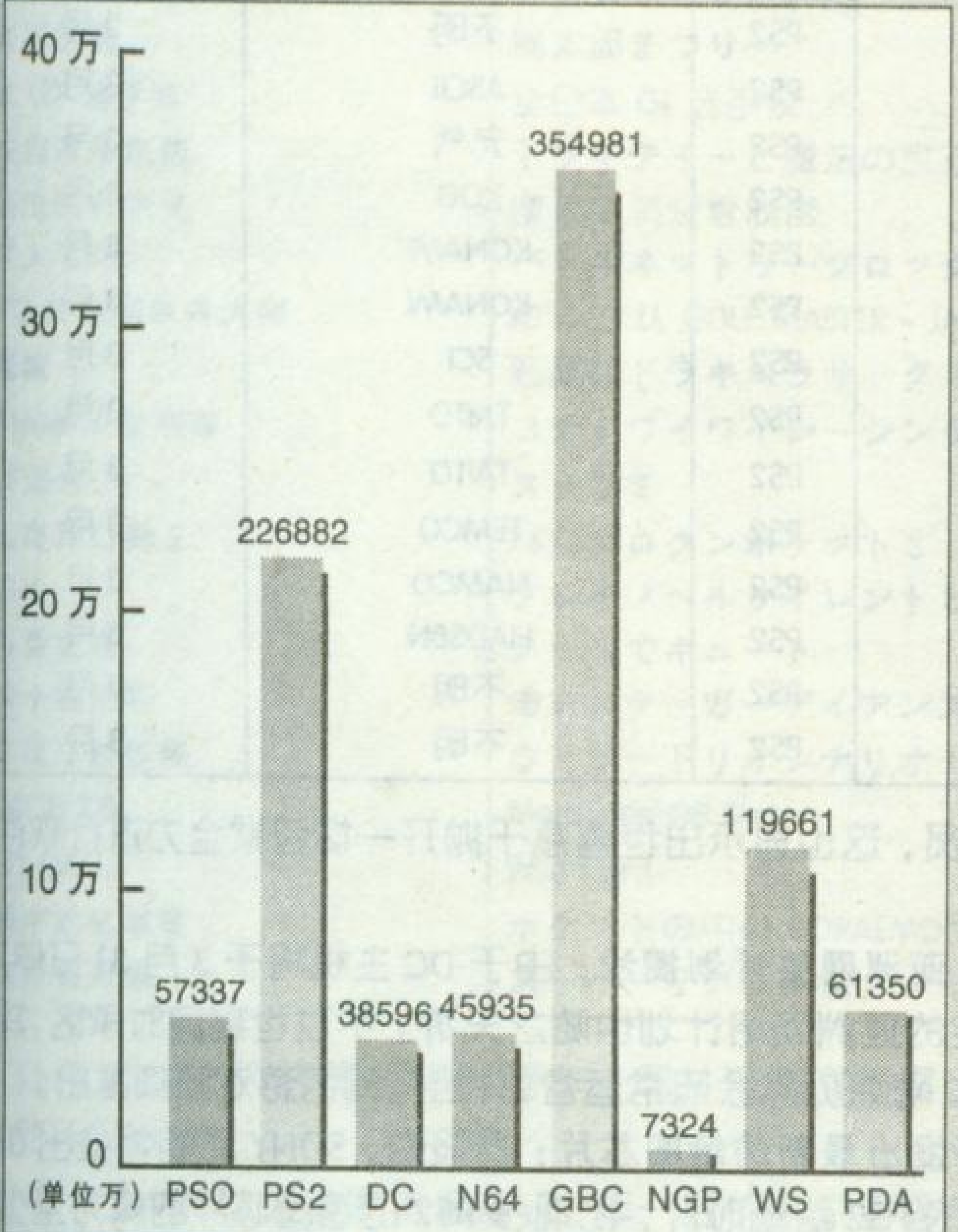
■ **KONAMI 强化"游戏基金制"**：KONAMI 称，第一款对应"游戏基金"制的游戏"心跳纪念品"已经征集到了 7 亿 7000 万日元，并全部投入了新游戏的开发中。

■ **"疯狂出租车 3"确定移植 XBOX**：根据 SEGA 子公司 Hitmaker(前 AM3 研)表示，目前"疯狂出租车 2"的开发度为 60%，暂定为 DC 的专用游戏，另外由于他们对 XBOX 的硬件性能非常感兴趣，所以已将 XBOX 版"疯狂出租车 3"的制作计划推上了日程。

## 日本游戏市场软硬件销售情况

### 日本市场游戏主机月间销量表

(统计时间 2000 年 12 月 18 日 ~ 2001 年 1 月 21 日)




### 日本市场各机种软件周间发卖比例

(统计时间 2000 年 12 月 18 日 ~ 2001 年 1 月 21 日)

| 2000.12.18 ~ 12.31 | 2001.1.8 ~ 1.14 |
|---|---|
| 1.GB 软件：占市场份额 33.2% | 1. GB 软件：占市场份额 36.1% |
| 2.N64 软件：占市场份额 21.2% | 2.PS2 软件：占市场份额 27.5% |
| 3.PS2 软件：占市场份额 21.1% | 3.PS 软件：占市场份额 19.7% |
| 5.PS 软件：占市场份额 13.7% | 4.N64 软件：占市场份额 11.6% |
| 6.DC 软件：占市场份额 8.7% | 5.DC 软件：占市场份额 3.2% |
| **2001.1.1 ~ 1.7** | **2001.1.15 ~ 1.21** |
| 1.GB 软件：占市场份额 40% | 1.GB 软件：占市场份额 32.1% |
| 2.PS 软件：占市场份额 20.4% | 2.PS2 软件：占市场份额 20% |
| 3.N64 软件：占市场份额 19.4% | 3.PS 软件：占市场份额 17.9% |
| 4.PS 软件：占市场份额 14.3% | 4.N64 软件：占市场份额 116% |
| 5.DC 软件：占市场份额 3.5% | 5.WS 软件：占市场份额 4.8% |

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位手掌机，包换 WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

# 2001 年 3 月 PS & PS2 新作发售情况表

| 中文名称 | 外文原名 | 机种 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 逻辑冒险 | ロジックブロ・アドベンチャー | PS | 不明 | 3月1日 |
| 回忆 SUNSOFT 第一辑 | メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1(反题) | PS | SUNSOFT | 3月1日 |
| 音乐工具 3 | 音乐ツクール 3 | PS | ENTERPLIN | 3月8日 |
| 托尼霍克的职业滑板 2 | TONY HAWK'S PRO SKATER2 | PS | SAKESAISI | 3月8日 |
| DDR 4TH | DanceDanceRevolution 4th MIX | PS | KONAMI | 3月15日 |
| 心跳纪念品 2 对战方块 | ときめきメモリアル 2 对战ぱずるだま | PS | KONAMI | 3月15日 |
| 恶魔城年代记恶魔城德拉道拉 | 恶魔城年代记 恶魔城ドラキュラ | PS | KONAMI | 3月21日 |
| 心跳纪念品 2 Substories Leaping School Festival | ときめきメモリア 2 Substories Leaping School Festival | PS | KONAMI | 3月29日 |
| 沙加徽章 | エムブレムサーガ | PS | ENTERPLIN | 3月29日 |
| 狂热 4 柏青哥模拟 | FEVER4 SANKYO 公式パチンコシミュレーション | PS | ICS | 3月 |
| 真・女神转生 | 真・女神转生 | PS | ATLUS | 3月 |
| THE HEIWA 晴天工作室 | THE HEIWA お天气スタジオ | PS | 不明 | 3月 |
| 伤感涂鸦 | センチメンタルグラフティ | PS | NEC | 3月 |
| 伤感涂鸦~约束~ | センチメンタルグラフティ~约束~ | PS | NEC | 3月 |
| 加油五佑卫门大江户回转 | がんばれゴエモン大江户大回转 | PS | KONAMI | 3月 |
| 幻想水浒外传 VOL.2 | 幻想水浒传 Vol.2 クラリスタルバレーの决斗 | PS | KONAMI | 3月 |
| 狂热节拍:东京之声 | beatmania:THE SOUND OF TOKYO | PS | KONAMI | 3月 |
| 实战柏青哥必胜法 | 实战パチスロ必胜法!DISC UP(反题) | PS | SAMY | 3月 |
| 私立凤凰学校 3 年纯真组 | 私立凤凰学园 3 年纯真组 | PS | J・WING | 3月 |
| 快乐减肥 | ハッピーダイエット(反题) | PS | 不明 | 3月 |
| 逮捕你 | 逮捕しちゃうぞ(反题) | PS | BIONIALDC | 3月 |
| 柏青哥帝王~冰的故事~ | パチスロ帝王メーカー推奨マニュアル~アイスストーリ~ | PS | MEDIA | 3月 |
| 公主妹妹 | シスター・プリンセス | PS | MEDIAWAKS | 3月 |
| 公主妹妹处回限定版 | シスター・プリンセス初回限定版 | PS2 | MEDIAWAKS | 3月 |
| Z.O.E. | Z.O.E. | PS2 | KONAMI | 3月1日 |
| Z.O.E. | Z.O.E.プレミアムパッケージ | PS2 | KONAMI | 3月1日 |
| 暴走传说 3 男花道梦浪漫 | 爆走デコトラ传说 3~男花道梦浪漫~ | PS2 | SPIKER | 3月1日 |
| A 列车向前走 2001 | A 列车で行こう 2001 | PS2 | 不明 | 3月8日 |
| 灭绝 | EXTERMINATION | PS2 | SCEI | 3月8日 |
| 彩色石 | フリントストーンビバ!ロックベガス BOX | PS2 | 不明 | 3月15日 |
| 实况足球胜利 11 人 5 | ワールドサッカーウイニングイレブン 5 | PS2 | KONAMI | 3月15日 |
| 啪啦啪啦啪啦 | パラパラパラダイス | PS2 | KONAMI | 3月15日 |
| 我与魔王 | ボクと魔王 | PS2 | SCEI | 3月15日 |
| 生化危机代号:维罗尼卡完全版 | バイオハザードコード:ベロニカ完全版 | PS2 | CAPCOM | 3月22日 |
| 跳水桥 | タイピング泪桥あしたのジョー斗打 | PS2 | SUNSOFT | 3月29日 |
| 跳水桥键盘同捆 | タイピング泪桥あしたのジョー斗打 USB キーボード同捆版 | PS2 | SUNSOFT | 3月29日 |
| F1 冠军赛 2000 | F1 チャンピオンシップシーズン 2000 | PS2 | EA・SQUARE | 3月 |
| 借您的脸一用 | おきお拜借 とりこみ天国 | PS2 | 不明 | 3月 |
| 救援行动组 | レスキューヘリエアレンジャー | PS2 | ASCII | 3月 |
| 首都高战斗 0 | 首都高バトル 0 | PS2 | 元气 | 3月 |
| 吉他男孩 ONE | ギタルマンワン | PS2 | KOEI | 3月 |
| 回忆之影 | Shadow of Memories | PS2 | KONAMI | 3月 |
| 狂热节拍:DX4TH 新曲合集 | beatmania Ⅱ DX 4th style new songs colection | PS2 | KONAMI | 3月 |
| 林莫可罗 | リモココロン | PS2 | SCI | 3月 |
| 电车 GO3 | 电车で GO!3 通勤编 | PS2 | TAITO | 3月 |
| 战士工具 2 | BATTLE GEAR2(バトルギア 2) | PS2 | TAITO | 3月 |
| 妖怪农场 | モンスターファーム | PS2 | TEMCO | 3月 |
| 风之克罗诺亚 2 | 风のクロノア 2~世界が望んだ忘れもの~ | PS2 | NAMCO | 3月 |
| 血腥咆哮 3 | BLOODY ROAR3 | PS2 | HADSON | 3月 |
| 作机师吧 2 | パイロットになろう!2 | PS2 | 不明 | 3月 |
| 德那鲁大作战 | ドナルドダックレスキュー大作战!! | PS2 | 不明 | 3月 |

■ **日本 DC 主机"清仓大甩卖"**:SEGA 日前正式宣布，将于自 3 月 1 日起正式下调日本 DC 主机的售价，由 19900 日元大幅下降至 9900 日元，降价幅度高达 50% 以上。很显然，SEGA 这番举动是要尽快清除库存 DC，以便彻底转型为软件厂商。

■ **世嘉公司大幅裁员**：由于世嘉退出家用机硬件市场，所以将会对原来的部门进行裁员。根据 SOA 内部人员透露，此次调整裁员的比率达到 40%。与此同时，欧洲世嘉也将进行组织结构缩减。由于世嘉决定转型为软件开发商，所以此次裁员主要针对硬件部门的工作人员，这也显示出世嘉急于抛开一切包袱全力进行软件开发的决心。

■ **SEGA 亚洲网络计划搁浅**：由于 DC 主机将于 3 月 31 日停产，SEGA 原定的亚洲网络计划也随之夭折。不过世嘉同时承诺，其它地区的 DC 网络仍然会照常运营，并且有网络游戏陆续推出。

■ **索尼开发出最新的绘图芯片**：据报道，SONY 宣布将推出 0.18 微米技术的 PS2 绘图芯片，比现今 PS2 的绘图芯片的威力至少要强过两倍以上。新的绘图芯片使用了 256MB 的 DRAM，并且每秒

# 2001年3月DC、GB、GBA、WS、NGP新作发售情况表

| 中文名称 | 外文原名 | 机种 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| 火爆职业摔角 | ファイヤープロレスリングD | DC | SPIKER | 3月1日 |
| 生化危机代号:维罗尼卡完全版 | バイオハザードコード:ベロニカ完全版 | DC | CAPCOM | 3月22日 |
| 超能赛车2001 | パワージェットレーシング2001 | DC | CRI | 3月22日 |
| EVE ZERO | EVE ZERO 完全版 The ark of the matter | DC | 不明 | 3月22日 |
| 引擎礼物 | エンジェルプレゼント | DC | NEC | 3月3月 |
| CANVAS | Canvas(キャンバス)~セピア色のモチーフ~ | DC | NEC | 3月 |
| 欢迎加入PIA | Piaキャロットへようこそ!!2.5 | DC | NEC | 3月 |
| 玛林与艾林的画室 | マリーとエリーのアトリエ | DC | 不明 | 3月 |
| VPACHI2001 | ネッパチ2001@VPACHI(反题) | DC | TECO电机 | 3月 |
| 快乐的课程 | HAPPY★LESSON | DC | 不明 | 3月 |
| 恋爱游戏 | ラブひなスマイル.アゲイン | DC | SEGA | 3月 |
| 实况棒球2001 | 实况パワフルプロ野球Basic版2001 | N64 | KONAMI | 3月29日 |
| 动物森林 | どうぶつの森 | N64 | NINTENDO | 3月 |
| XTREME WHEELS | XtremeWheels~めざせBMXチャンピオン~ | GB | SPIKER | 3月1日 |
| KLUSTAR | KLUSTAR | GB | SPIKER | 3月1日 |
| 黑色宝石 | ザ・ブラックオニキス | GB | TAITO | 3月2日 |
| 温迪GO GO GO | ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング | GB | KONAMI | 3月15日 |
| 口袋中的王国 | ポケットの中の王国 | GB | BACKT | 3月16日 |
| 勇者斗恶龙怪兽篇2 | ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな键・ルカの旅立ち | GB | ENIX | 3月20日 |
| X猎人-X猎人篇 | クロスハンター~エックス・ハンターバージョン~ | GB | 不明 | 3月22日 |
| X猎人-拖基亚篇 | クロスハンター~トレジャー・ハンターバージョン | GB | 不明 | 3月22日 |
| X猎人-怪物篇 | クロスハンター~モンスター・ハンターバージョン | GB | 不明 | 3月22日 |
| 忍者乱太郎-忍术学院 | 忍たま乱太郎~忍术学园に入学しようの段~ | GB | ASCII | 3月23日 |
| 阿尼亚之星GB | アニマスターGB | GB | MEDIA FACTOR | 3月30日 |
| 基迪与丹尼尔冒险2 | ハローキティとディアダニエルのドベンチャー | GB | 不明 | 3月30日 |
| 宇宙网络-蓝 | スペースネットコスモブルー | GB | 不明 | 3月下旬 |
| 宇宙网络-红 | スペースネットコスモレッド | GB | 不明 | 3月下旬 |
| 金鱼物语 | ご金鱼物语 | GB | 不明 | 3月 |
| 口袋之王 | ポケットクッキング | GB | J・WING | 3月 |
| 元祖动物占卜GB+恋爱占卜 | 元祖!动物占いGB+恋爱占いパズル | GB | 不明 | 3月 |
| 炸弹君GB | ジバクくんGB | GB | MEDIA FACTOR | 3月 |
| 徽章机器人4 | メダロット4カブトバージョン | GB | YIMAJINIA | 3月 |
| 徽章机器人4特别版 | メダロット4クワガタバージョン | GB | YIMAJINIA | 3月 |
| 幻想魔传 最游记 | 幻想魔传 最游记 | GB | J・WING | 3月 |
| 尖端GT-A | アドバンスGT-A | GBA | MDO | 3月21日 |
| 火爆摔角A | ファイヤープロレスリングA | GBA | SPIKER | 3月21日 |
| 媲诺比大冒险 | ピノビィーの大冒险 | GBA | HADSON | 3月21日 |
| 桃太郎祭典 | 桃太郎まつり | GBA | HADSON | 3月21日 |
| 日本GT选手权 | 全日本GT选手权 | GBA | KEMCO | 3月21日 |
| 魔法宝石与拖迪 | トウイティーと魔法の宝石 | GBA | KEMCO | 3月21日 |
| 我是航空管制员 | ぼくは航空管制官 | GBA | TAM | 3月21日 |
| 洛克人EXE | バトルネットワークロックマンエグゼ | GBA | CAPCOM | 3月 |
| JGTO公认高尔夫大师 | JGTO公认GOLF MASTER~JAPAN GOLF TOUR GAME~ | GBA | KONAMI | 3月 |
| 恶魔城 | 恶魔城ドラキュラサークルオブザムーン | GBA | KONAMI | 3月 |
| KONAMI明星赛车 | コナミワイワイレーシングアドバンス | GBA | KONAMI | 3月 |
| 斯塔克米 | スタコミ | GBA | KONAMI | 3月 |
| 巴瓦布罗口袋3 | パワプロクンポケット3 | GBA | KONAMI | 3月 |
| 寂静岭 | プレイノベルサイレントヒル | GBA | KONAMI | 3月 |
| 卡由德之路 | メールでキュート | GBA | KONAMI | 3月 |
| 怪物卡地亚斯 | モンスターガーディアンズ | GBA | KONAMI | 3月 |
| 巫术狂王试练场 | ウイザードリイシナリオ1狂王の试练场 | WS | BANDAI | 3月1日 |
| MEMORIES | Memories Off Festa | WS | KID | 3月8日 |
| WILD CARD | Wild Card | WS | SQUARE | 3月 |
| 口袋中的机器猫 | ポケットの中のDORAEMON | WS | BANDAI | 3月 |
| 超级麻雀合集 | スーパーリアル麻雀プレミアムコレクション | NGP | SNK | 3月 |

可以处理7500万多边形。不过制作公司并没有发表是否会把该芯片使用到PS2上。

■ **世嘉和ENIX缺席春季电玩展：**一年一度的东京春季电玩展将于3月30日～4月1日在东京海滨幕张国际展览馆举办。目前已经有46家日本厂商宣布参展，不过SEGA和ENIX已宣布不参加本届东京电玩展，这也是SEGA第二次拒绝东京电玩展。

本期新闻眼得到了风林和莱因的大力协助，特此致谢！

# 美年达 中国电玩榜

本月“美年达中国电玩榜”统计时间为 2000 年 1 月 1 日～1 月 31 日，这期间共收到有效选票 5000 票。以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

## PLAY STATION 游戏当月排行榜

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 最终幻想 8<br>厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:99.2.11 | 1920 |
| 2 | 2 | 最终幻想 9<br>厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:2K.7.7 | 1473 |
| 3 | 3 | 生物危机 3·最终逃脱<br>厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:99.9.22 | 1279 |
| 4 | 4 | 恐龙危机 2<br>厂商:CAPCOM　类型:AVG　发售日:2K.9.6 | 1275 |
| 5 | 5 | 寄生前夜 2<br>厂商:SQUARE　类型:AVG+RPG　发售日:99.12.16 | 894 |
| 6 | 7 | 实况胜利十一人 2000　(KONAMI、SPG) | 715 |
| 7 | 9 | 合金装备·索利德　(KONAMI、ACT) | 667 |
| 8 | 8 | 超级机器人大战α　(BANPRESTO、SLG) | 665 |
| 9 | 6 | 实况胜利十一人 4　(KONAMI、SPG) | 622 |
| 10 | 10 | 勇者斗恶龙 7　(ENIX、RPG) | 602 |
| 11 | 11 | 射雕英雄传　(SCEI、RPG) | 564 |
| 12 | 新 | 永恒传说　(NAMCO、RPG) | 457 |
| 13 | 12 | 生物危机 2　(CAPCOM、AVG) | 411 |
| 14 | 14 | 最终幻想 7　(SQUARE、RPG) | 393 |
| 15 | 15 | 北欧战神传　(ENIX、RPG) | 311 |

## 日本家用机新作期待排行榜

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 最终幻想 X<br>机种:PS2　厂商:SQUARE<br>类型:RPG　发售日:预定 2001 年春 | 2814 |
| 2 | 2 | 鬼武者<br>机种:PS2　厂商:CAPCOM<br>类型:AVG　发售日:2001 年 1 月 25 日 | 2136 |
| 3 | 3 | 樱大战 3～巴黎的燃情岁月<br>机种:DC　厂商:SEGA<br>类型:SLG+AVG　发售日:2001 年春预定 | 1532 |
| 4 | 4 | GT 赛车 3<br>机种:PS2　厂商:SCE<br>类型:RAC　发售日:2001 年 2 月 15 日 | 1389 |
| 5 | 5 | 沙加徽章<br>机种:PS　厂商:ENTER BRAIN<br>类型:S.RPG　发售日:2001 年 3 月 | 1039 |
| 6 | 7 | 最终幻想 2<br>机种:WSC　厂商:SQUARE<br>类型:RPG　发售日:未定 | 945 |
| 7 | 9 | 最终幻想 3<br>机种:WSC　厂商:SQUARE<br>类型:RPG　发售日:未定 | 806 |
| 8 | 8 | 星海传说 3<br>机种:PS2　厂商:ENIX<br>类型:RPG　发售日:未定 | 767 |
| 9 | 6 | 合金装备 2～自由之子<br>机种:PS2　厂商:KONAMI<br>类型:ACT　发售日:2001 年预定 | 753 |
| 10 | 新 | 超级机器人大战α外传<br>机种:PS　厂商:BANPRESTO<br>类型:SLG　发售日:2001 年春 | 660 |

## “美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

| 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 | 序 | 昔 | 游戏名称 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG) | 45008 | 21 | 24 | 樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG) | 5243 |
| 2 | 3 | 生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG) | 35407 | 22 | 27 | 合金弹头 X (ARC、SNK、STG) | 5150 |
| 3 | 5 | 寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG) | 24763 | 23 | 新 | 圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG) | 4584 |
| 4 | 6 | 世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG) | 22542 | 24 | 8 | 超级机器人大战α (PS、BANPRESTO、SLG) | 4558 |
| 5 | 9 | 99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG) | 18356 | 25 | 33 | 97 格斗之王 (PS、SNK、FTG) | 4490 |
| 6 | 13 | 生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG) | 15892 | 26 | 37 | R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC) | 4453 |
| 7 | 12 | 97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG) | 12757 | 27 | 36 | 大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG) | 4424 |
| 8 | 7 | 口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG) | 12710 | 28 | 29 | 仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG) | 3608 |
| 9 | 14 | 龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG) | 12112 | 29 | 40 | 放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG) | 3493 |
| 10 | 11 | 合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT) | 12027 | 30 | 31 | 恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG) | 3198 |
| 11 | 18 | 最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG) | 9954 | 31 | 新 | 98 格斗之王 (PS、SNK、FTG) | 3098 |
| 12 | 22 | 穿越时空 (PS、SQUARE、RPG) | 9320 | 32 | 35 | 格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG) | 2948 |
| 13 | 21 | 合金弹头 2 (ARC、SNK、STG) | 8173 | 33 | 新 | 彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG) | 2790 |
| 14 | 2 | 最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG) | 7396 | 34 | 19 | 莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE) | 2762 |
| 15 | 17 | '99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG) | 7211 | 35 | 39 | 97 格斗之王 (SS、SNK、FTG) | 2571 |
| 16 | 23 | '98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG) | 6844 | 36 | 新 | 宿命传说 (PS、NAMCO、RPG) | 2421 |
| 17 | 16 | 北欧战神传 (PS、ENIX、RPG) | 5977 | 37 | 新 | 吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT) | 2334 |
| 18 | 28 | 寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG) | 5911 | 38 | 4 | 恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG) | 2278 |
| 19 | 30 | 铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG) | 5832 | 39 | 新 | 生化危机 (PS、CAPCOM、AVG) | 2158 |
| 20 | 20 | GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC) | 5439 | 40 | 新 | 寂静岭 (PS、KONAMI、AVG) | 2078 |

**填写选票的注意事项:**A．不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B．依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

## 无人能胜的任天堂?!全球游戏排行依旧第一,山内无敌!?

●尽管 PS 榜的趋势没有什么变化,但是仍旧“可喜可贺”的是又有一款游戏登榜——就是日本当月排行的第三、美年达 PS 榜的第十二名——“永恒传说”。这充分表明了南梦宫在制作 RPG 方面的实力,尤其是“传说”系列已经成为了其招牌系列。目前,本作已经达到了近六十万份的销量,可见其人气已经彻底的泛滥了……希望,也能在咱们自己的榜上见到她更出色的表现。

●本期的累计榜没有了 DC 的“格兰蒂亚 2”,也没有了“维罗尼卡”(第一期本人没有注意到,所以……),只剩下了“莎木”,不过名次也是明显的下降了,不知道是因为本人上期太过自信的话还是 DC 的玩家对该游戏的兴趣有所下降,竟然会持续走低,可是我明明看到有许多玩家都买了 DC……难道玩家们也放弃了 DC,希望这种事情不要发生。尽管在国外 DC 的硬件可能会基本进入停滞状态,但是就国内情形而言,DC 仍旧是目前性价比最高的主机;而且周边、软件都是非常的便宜,比较其他主机,仍旧是首选(本期“闯关族的家”特大号就世嘉的今后之路进行了一番“展望”,由编辑部内四位对 DC 较有感情的小编表达了看法,玩家不妨参看,并欢迎来信发表自己的想法)。

●不知道玩家们有没有发现日本及欧美的排行榜上的游戏,基本上都是任天堂的作品,不然就是任天堂的硬件上的游戏。对于这些,本人实在是只有沉默的份了。有人说,次时代战争已经结束了,不过,似乎结果没有他们想的那么简单罢……看看上面的标题,再看看后面的榜,你就知道了。任天堂真是太厉害了,



| 日本家用机游戏当月排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型、发售日) | 得票 |
| 勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26) | 922 |
| 最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7) | 678 |
| 永恒传说 (PS、NAMCO、RPG) | 445 |
| 最终幻想 (WS、SQUARE、RPG、2K.12.9) | 330 |
| 最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31) | 313 |
| 保镖 (PS2、SQUARE、RPG、2K.12.23) | 276 |
| 最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11) | 217 |
| 异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11) | 188 |
| 心跳纪念品 2 (PS、KONAMI、SLG、99.11.25) | 180 |
| 不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31) | 178 |

| 日本家用机游戏累计排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型、发售日) | 得票 |
| 最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7) | 37455 |
| 勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26) | 32128 |
| 永恒传说 (PS、NAMCO、RPG) | 8883 |
| 最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31) | 8592 |
| 不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31) | 7872 |
| 最终幻想 (WS、SQUARE、RPG、2K.12.9) | 7730 |
| 北欧战神传 (PS、ENIX、RPG、99.12.22) | 6677 |
| 异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11) | 6255 |
| 最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11) | 5487 |
| 超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25) | 5409 |

| 街机游戏当月排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(基板、厂商、类型) | 计票 |
| 97 格斗之王 (MVS、SNK、FTG) | 540 |
| 99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG) | 536 |
| 合金弹头 2 (MVS、SNK、STG) | 295 |
| 合金弹头 X (MVS、SNK、STG) | 191 |
| 98 格斗之王 (MVS、SNK、FTG) | 191 |
| 格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG) | 182 |
| 合金弹头 3 (MVS、SNK、STG) | 112 |
| 吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT) | 56 |
| 打击者 1945·2 (不明、彩京、STG) | 35 |
| 侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG) | 34 |

| 日本家用机月间销售排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型、发售日) | 销量(总计销量) |
| 口袋妖怪·水晶 (GB、NINTENDO、RPG、2K.12.14) | 1183603(1183603) |
| 游戏王 4~最强决斗者 (GB、KONAMI、RPG、2K.12.7) | 582033(1816330) |
| 马里奥聚会 3 (N64、NINTENDO、ETC、2K.12.7) | 472215(693454) |
| 口袋妖怪斗技场·金银 (N64、NINTENDO、ETC、2K.12.14) | 445078(445078) |
| 柏青哥王国 4 (PS、アルゼ、ETC、2K.12.14) | 328811(328811) |
| 保镖 (PS2、SQUARE、ACT、2K.12.23) | 285208(285208) |
| 机动战士高达 (PS2、BANDAI、STG、2K.12.21) | 259496(259496) |
| 勇者斗恶龙 3 (GB、ENIX、RPG、2K.12.8) | 210034(364176) |
| 最初的一步~胜利拳击 (PS、ESP、SPG、2K.12.14) | 182136(182136) |
| 最终幻想 (WSC、SQUARE、RPG、2K.12.9) | 148909(296082) |

| 日本街机游戏最新排行榜 | |
|---|---|
| 游戏名称(基板、厂商、类型) | 得票 |
| 德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG) | 56666 |
| 嘉卡与坦巴琳 (不明、KONAMI、SLG) | 19026 |
| VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG) | 18441 |
| VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG) | 16935 |
| 罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG) | 15835 |
| CAPCOM VS.SNK 千禧之战 (NAOMI、CAPCOM、FTG) | 14451 |
| POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG) | 9775 |
| 山脊赛车 5 (SYSTEM 246、NAMCO、RAC) | 8541 |
| 电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT) | 8243 |
| 格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG) | 7067 |

| 欧美家用机游戏最新排行榜 |
|---|
| 游戏名称(机种、厂商、类型) |
| 口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG) |
| 口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG) |
| X 摔交 2 (PS、THQ、SPG) |
| 东尼滑板 2 (PS、ACTIVISION、SPG) |
| 塞尔达传说~姆吉拉的假面 (N64、NINTENDO、A·RPG) |
| 最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG) |
| 司机 2 (PS、INFOGRAMES、RAC) |
| 大金刚 2001 (GB、NINTENDO、ACT) |
| WWF NO MERCY (N64、THQ、SPG) |
| 汉森与凯西的大冒险 2 (N64、NINTENDO、ACT) |

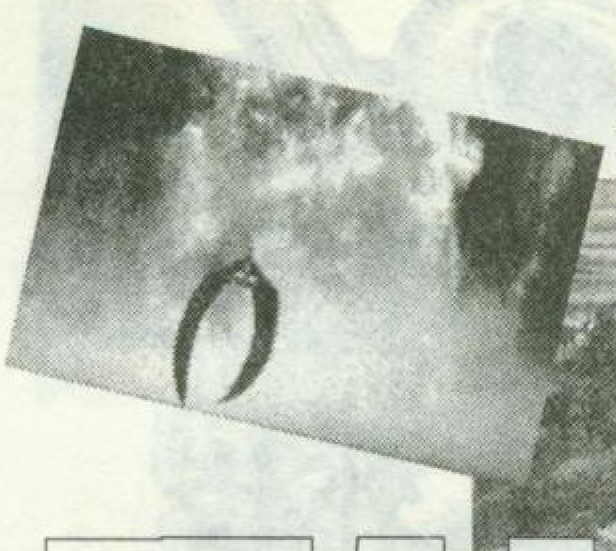
以上排行榜中"日本家用机排行榜"和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2001 年 1 月 19 日~2001 年 2 月 2 日三期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2001 年 2 月 2 日。

## 本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 吉林白山 | 张理智 | 青海西宁 | 东晓飞 | 甘肃兰州 | 马祥 | 广西玉林 | 宁杰 | 吉林公主岭 | 丛林 |
| 山东莱城 | 卞舒 | 江苏无锡 | 倪炜 | 上海福州路 | 朱毅 | 新疆乌鲁木齐 | 刘捷 | 湖北武汉 | 刘文迪 |
| 广西桂林 | 苏英俊 | 甘肃金塔 | 刘小冬 | 北京石景山 | 黄子 | 上海青浦区 | 陆琦 | 江苏南京 | 钟英 |
| 河北秦皇岛 | 包思贺 | 重庆渝中 | 吴玄 | 益贵州六盘水 | 张生营 | 宁夏银川 | 马清 | 辽宁抚顺 | 马雪冰 |
| 河南平顶山 | 许振华 | 新疆乌鲁木齐 | 殷健 | 海南海口 | 邱伦 | 重庆沙坪坝 | 王磊 | 河北保定 | 李蒙 |
| 辽宁兴城 | 佟彤 | 内蒙古赤峰 | 路光明 | 广东深圳 | 梅佳 | 芜湖 | 孔令锋 | 天津和平区 | 郑毓坤 |
| 湖北 | 臧敏敏 | 青海 | 林军 | 江西景德镇 | 罗锋 | 北京延庆 | 刘蓬 | 广西藤县 | 龙秋 |
| 江西分宜 | 袁江林 | 天津河东区 | 马君 | 湖南新晃 | 蒲轶鹏 | 陕西西安 | 李积 | 浙江宁波 | 袁洋 |
| 浙江丽水 | 翁雅飞 | 海南海口 | 魏龙 | 云南昆明 | 姜凌云 | 广东连州 | 黄海斌 | 四川资中 | 王进 |
| 贵州贵阳 | 陈兴润 | 广东南海 | 李锦添 | 福建厦门 | 叶云鹏 | 山东济宁 | 孔振宇 | 黑龙江饶河 | 吕恒丰 |

幽它一默●"超级自由人2"——开机5分便被闭。手感甚为不爽。视角乱转得直头晕。看来有人说"有了超级自由人2，FIFA系列只能排倒数第二"果真不假。(公主岭市 陈林)





# 恐龙

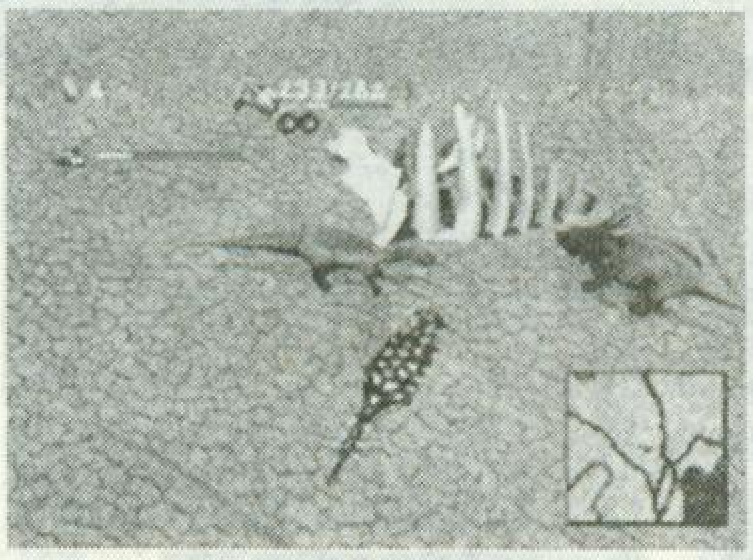
# DINOSAUR
## ダイナソー

责编 XTT

| PS2 | 厂商:UBI SOFT | 类型:动作AVG |
|---|---|---|
| | 发售日:2001年春季预定 | |

迪斯尼公司的《恐龙》这部电影已经于去年12月在日本上映，而这款作品也将会移植为PS2游戏，并于今年春季与玩家们见面。看过了PS版与DC版，PS2版会有何特点呢？

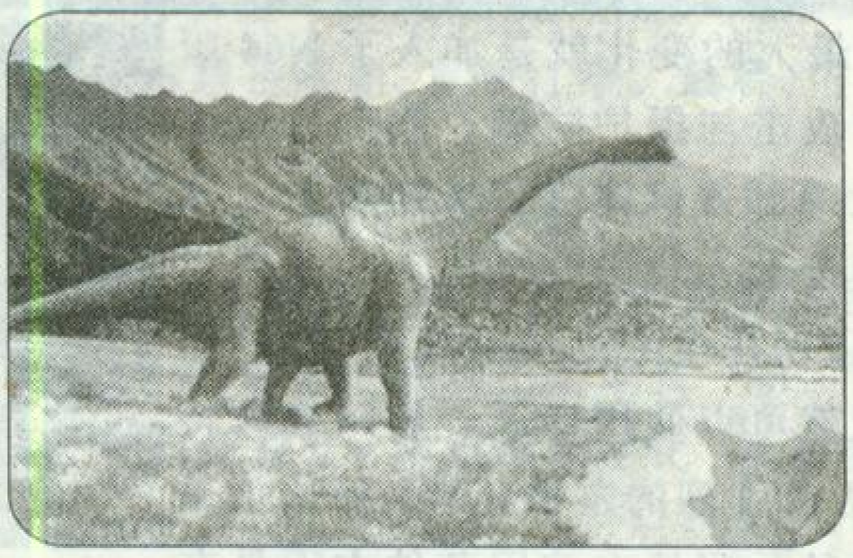
## 收录了15分钟的CG！一起来这壮大的恐龙世界探险！



↑为了救出陷入危机的恐龙同伴们，玩家必须不断地通过各种考验。

故事的舞台设定於6500万年前，在尚有许多恐龙生存的"白恶纪"时代中，玩家们必须扮演恐龙族领袖的角色，为了寻找可以和平生活的新天地而带领着同伴们展开一段冒险。

### 绝对不可错过真实的CG动画！



游戏中到处都可看到插入的展示动画，而这些动画的品质一点都不会比电影逊色，因此十分值得观赏。同时背景音乐也忠实地将电影中的效果完全重现，让你感受到有如剧场一般的享受。

### 真实性十足



←↑这只禽龙叫艾力达。是玩家可以操作的恐龙角色之一。



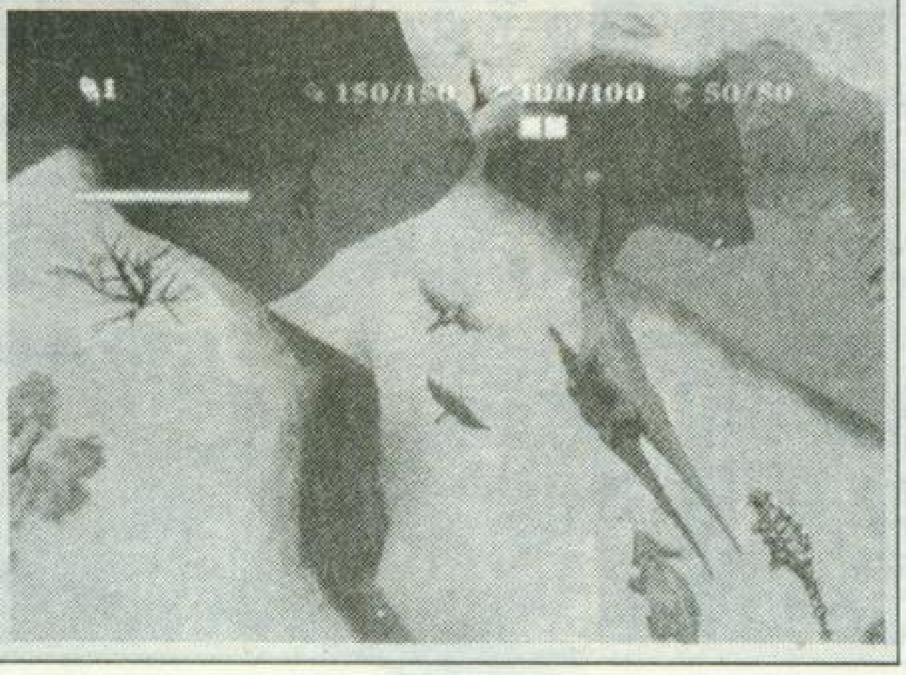
↑看电影时的感动可以在游戏中再度体验。总共收录了15分钟的高画质CG展示画面。

### 拯救陷於危机之中的同伴们！

玩家在游戏中的任务包括了守护弱小的同伴、诱导肉食恐龙踏入陷阱等各式各样的任务。玩家可操作的角色包括禽龙、翼手龙、狐猴等三个角色，其中禽龙可与肉食恐龙对抗，翼手龙可在天空飞翔、而狐猴则是具有相当高的敏捷性，每个角色都有自己的特色，玩家们必须活用各角色的特色来进行游戏。





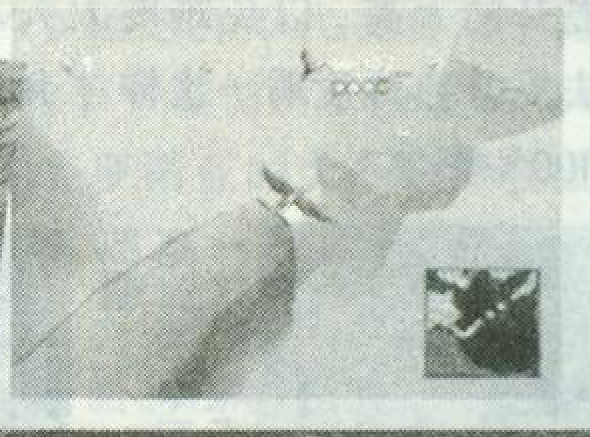



↑→游戏中的任务各不相同，根据情节，我们可以安排合适的角色去完成。应该不会太难才对。

### 电影般的画面！完成各种赋予你的任务

←共有3种视点供选择。视点会随角色而改变。







↑→游戏舞台由沙漠、草原、岩石地带等组成。过去的大地应该是这样吧？




●起来！所有DC的玩友－起来！全世界SEGA的迷－满腔的热血已经沸腾，为埋葬××而斗争！——(青岛吴楠新编国际歌)/天语世嘉被埋葬。

●为了莎木我决定买下DC。一句话莎木I服了U!莎木太棒了铃木裕I服了U!请问2代何时出?(大连沙河口区 潘维刚)/天语严禁买世嘉主机。



# 超级机器人大战 α 外传

**拥有极大人气的 S·RPG 超级机器人大战 α 终于推出了最新作！出乎意料的是仍在 PS 上发售。本作不但加入新机体新人物，还采用了全新的系统。相信一定会再次掀起了机战狂潮，机战系列的 FANS 可千万不要错过迄今为止最强的机战游戏呀！！**

| PS | 厂商:BANPRESTO | 类型:S·RPG |
|---|---|---|
| | 发售日:2001 年 3 月 | |

责编/莱因总帅

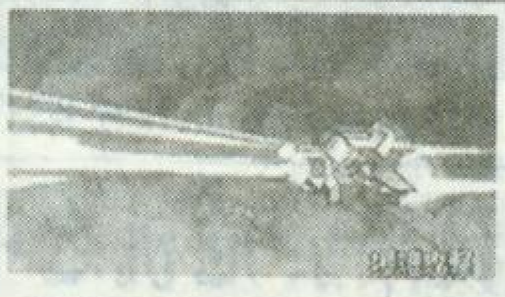
## 全新系统　充满友情！！

本作在战斗方面最大的变化就是加入了 **N64** 版的招牌系统——援护攻击与援护防御。当己方机体攻击时可以选择临近的己方机体进行援助攻击，从而合力消灭敌人！而当敌人攻击时自机无法承受对方的致命一击时，可以使用全新的援助防御，当然担任援护防御的角色依然可以使用切返、盾防御等特技，使得战斗充满了极其强烈的友情色彩！而这正是以往机战作品中缺少的！当然在使用条件方面是有一定的限制的。要充分利用这个有利的系统更好的打击敌人！



↑敌人攻击了，为了保护受伤的友军。布拉度舰长驾驶旗舰阿卡玛挺身而出承受了攻击！好感人的一幕！！

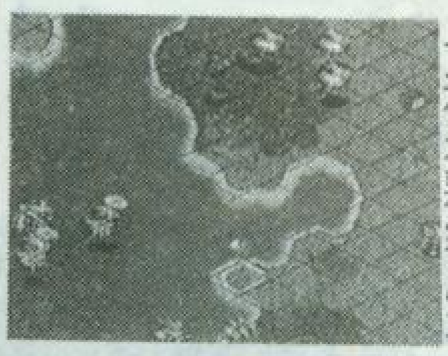




↑罗伦攻击前，巴拉先进行了援护射击。

## 熟练度系统有所变化

与前作相同，本作的熟练度系统依然存在，并且同样与隐藏机体和游戏难度紧密相关。此次在战斗中提升熟练度将是主要方法，主要有以下几种：一、在一定天数内承受敌人的攻击；二、迅速全灭敌人后过关；三、完成原作事件后会影响熟练度的变化。本作的熟练度对战斗难度的影响更大，强敌也会因此提前出场，所以一般玩家还是不要熟练度提升的太高，以免难度太大。不过对于高手来说可要想办法提升熟练度呀，这样才会有隐藏机体出现！一定要弄到 100％图鉴！！



←这是熟练度不高时的敌方机体数量。



←熟练度高了，但是敌人也增多了。



在前作极其活跃的龙星此次使用的坐机正是历代机战中，主角专用坐机系列的最初机体盖修班斯特 **MKII**。并且没有公布本作的主角，难道他就是···

## 新面孔老面孔会聚一堂

机战系列传统之一就是每次推出新作都会有新机体登场，但是也会减少几部曾经登场的机体。在前作中魔装机系机体因为剧情的原故只有塞巴斯塔和格兰森两部而已。但是本作中全部魔装机神都将出场，而且必杀技重新制作，比 F 完结篇华丽许多！而萨菲尼也会登场，因此，此次白河愁一定会以敌方的身份出现了！（好兴奋呀终于有了超强的对手！！）。而在第四次和 F 中活跃的盖修班斯特 **MKII** 的也会出场！并且还是龙星的坐机？！最后大家期待的 **TURN A** 高达终于登场，此外还有 **X** 高达、撒博克鲁与布拉凯四部初次参战的机体。怎么样机战迷们一起期待即将降临的"α 外传"吧！！



←亚伦终于登场攻击力强是他的特点。



→米奥正式出场其实前作就有她出场的伏笔。



←迪蒂也登场了，希望实力有所提高。



→塞巴斯塔好象又增强强力了，真好。

風のクロノア2
~世界が望んだ忘れもの~

# 风之克罗诺亚 2

## ~被遗忘的救世主~

超精彩的 NAMCO 招牌动作游戏续集的最新情报终于公布了！玩过前作的 PS 玩家们当然不能错过。本身的出色程度不容置疑，加上 PS2 性能上的飞跃，必定令玩家难以抗拒其的魅力。风林强烈推荐玩家对游戏进行深入体会，感动……

PS2 厂商:NAMCO 类型:ACT
发售日:2001 年 3 月预定

责编/风林

## 充满乐趣的游戏让你深深溶入童话一般的世界，画面、音乐、角色都是你不能错过的。



前作的销量达到了近二十万份，是相当令人惊讶的。游戏中的 CG 令当时的风林目瞪口呆，实在是体现了 NAMCO 的实力。而随着游戏越是深入，风林越是感动，直到打穿。最后，可以肯定，这是一部超凡的动作游戏！

经过 3 年的岁月，"风 2"终于来了！

在活用了 PS2 的性能，采用了更多的多边形描绘的视觉效果和崭新的游戏内容后，续集的表现已是焕然一新。本作不仅延袭了前作的基本系统，而且出现了"视点跟踪变化"及更多的角色表情等等强化，实在令老玩家惊讶不已！



↑游戏的视点变化多端，眼花缭乱，PS2 的机能加 NAMCO 的实力就是品质的保证！这个镜头已经表现出了游戏中所要呈现给玩家的那种感觉……

## 多变的视点，有别于前作的感觉！

前作中，游戏的视点基本上是不变的，只有特殊的场面中才会有"追尾视点 "的出现（如坐checker），不过仍是使玩家感到无比的兴奋。游戏中的地形变化很多，视点取的恰到好处，完全突出了在场景方面的需要，尽管并非是纯三维的动作，但是却给人以"多视点"的错觉。普通人初看会觉的"复杂"，亲自试玩才知其在系统上的简单（透着深奥）。

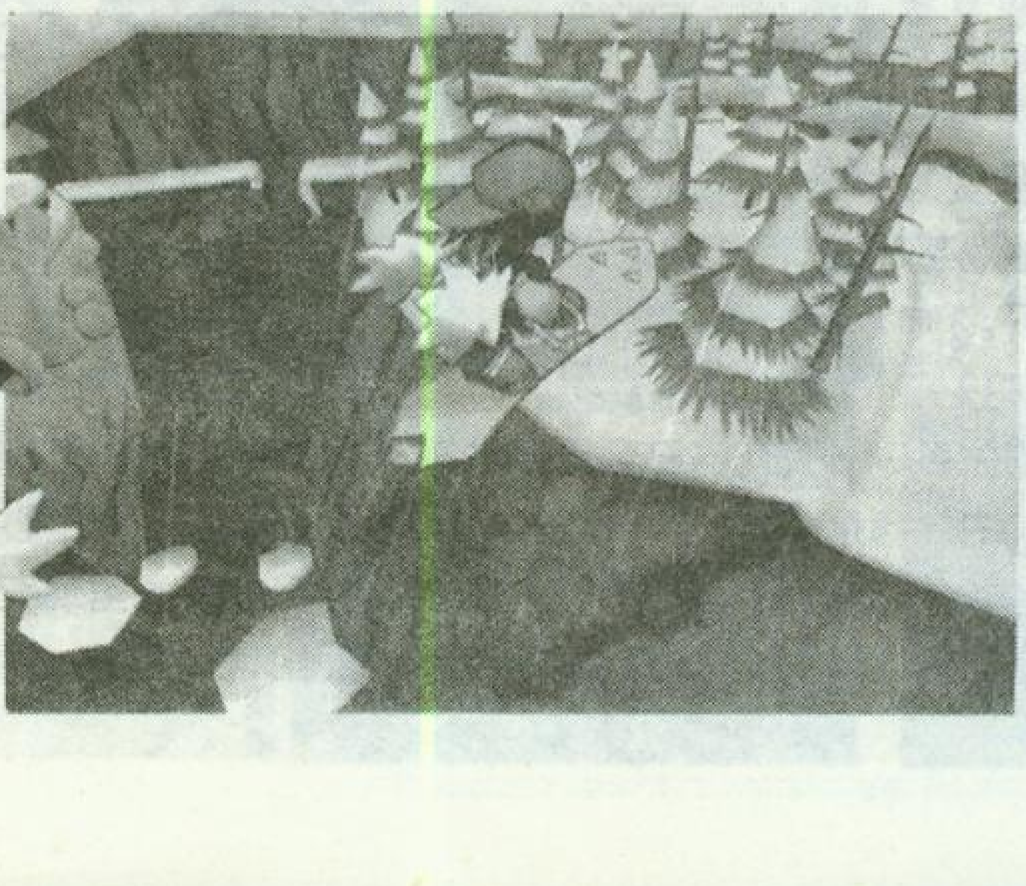
新一集中，视点的变化将更为明显多变，NAMCO"完全" 发挥了 PS2 在硬件上的进化，彻底与一代"决裂"，将带给人以全新的视觉冲击。这也是风林有意购买 PS2 的理由之一（笑）。

## 活用各种动作，熟悉克罗诺亚的各种技巧是关键！

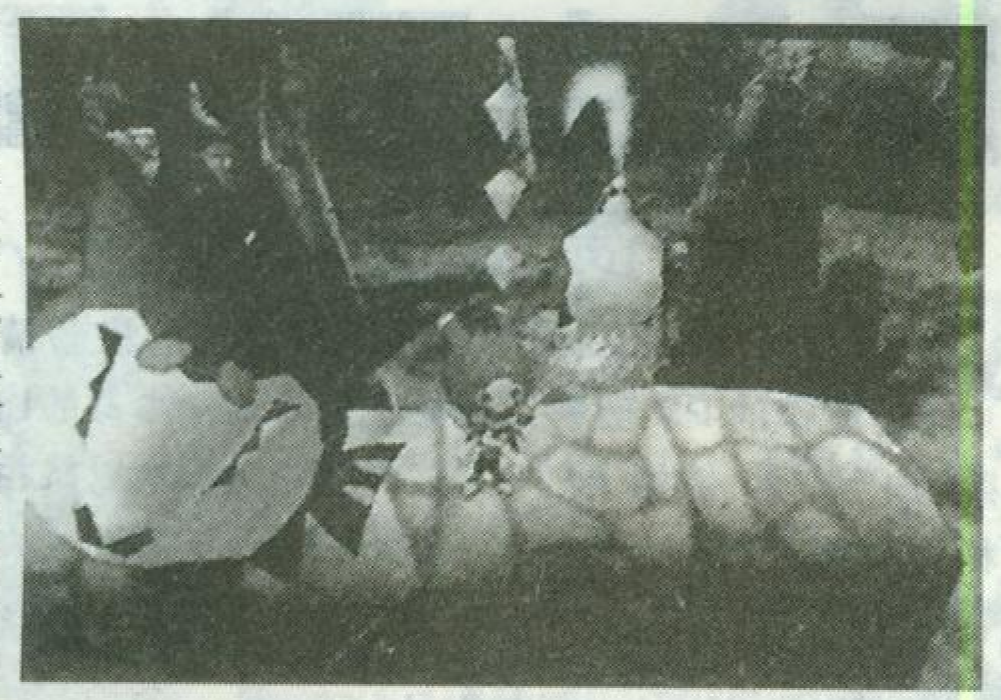
尽管画面是多边形制作的，但这并不代表游戏中需要复杂的操作。仍旧是与前作一样的十字键加两个功能键即可。一如前作一样的简单明了，比如克罗诺亚的大耳朵浮空技术在本作中仍然保留哟！



→非常帅气的主角，本作中已经成长了，不知声优的表现是否能够像前作中那样出色（尽管是听不懂的『外星话』）。



看到左边的图，方知画面的出色程度，尽管天师常"教导"我要以亲眼见到为评论的依据，但是这些公布的画面还是令风林"手舞足蹈"，难以抑制心中的兴奋。相信本作推出后，我们将知道 PS2 到底是不是如我们想象的那样出色（风林心中暗自发誓：买……）。



→游戏中有天气的设定，比如下雨，再配以撼动人心的音效，怎会让人不陶醉其中呢？出色的画面仅仅是本作的一方面，我们更多的应该关注本作在剧情方面的造诣，这可是制作人指定要注意的哟！

## 剧情很重要，游戏中的小细节应给予关注！

如前作一样，本作也会有如演话剧一般的情节发展出现，被称为 DISP 系统，当出现对话框后，就会有重要的情报出现，而且配合出色的画面，将游戏中剧情演绎得非常动人，绝对无法抗拒之。

另外，游戏中的解迷要素仍然很多，常常令玩家“无所适从”。所以，玩家一定要不放过任何一个小细节，不然，后悔在所难免了(一代中的“救人出隐藏关”就让风林打了几遍，相信许多玩家也必定为此挠头过)。

## 不可思议！友情客串！？

这组图片是在 NAMCO 前一段时间推出的“MOTO GP”中出现的画面，我们的克罗诺亚以隐藏人的身份登场。看来，NAMCO 已经把他作为公司的形象代表了（小精灵人气当然更高一些），看他在照片中的那对大扇风耳，会不会影响到后面赛手的视线呢？



←↓不知道会不会抢去其他赛手的风头，看画面似乎很 Q！







←主角与罗罗在雪山中，由于移动困难，只能选择滑雪板。

←↑发生了事件，主角有的忙了。

## 风林的大预言

这是风林极为期待的游戏，对于游戏的质量毫不怀疑，相信本作一定会继承前作的优点，而且也会让玩家眼前一亮，成为年初难得的清新之作。

预计销量：18 万份。

# 发售前一定要听听制作人的想法，下面就是小林先生的访谈。

——首先请谈谈此作的制作概念。

小林：“风之克罗诺亚 2”的开发是从“活用 PS2 之硬件性能，制作出充满新奇的动作游戏”这种理念开始。我们希望开发一个利用新机能——“全方位摄影角度”来捕捉克罗诺亚非常帅气的动作，令玩家操作克罗诺亚时不会有中断的感觉，而不是仅仅展现动作的演示镜头。制作这种动作部分和故事部分巧妙融合的“强调情节的动作游戏”，可说是此作的制作目标。

——制作中有没有什么值得玩家注意的地方？

小林：值得注意的地方有很多……譬如说，这次的克罗诺亚已经不是前作中的少年，经过成长变为青年。不仅身高增长，连声音也比前作更有气魄。而且，游戏整体的气氛也配合克罗诺亚诺的成长历程，故事发展由此展开。

——本作的故事跟前作有关吗？

小林：嗯，关于故事跟前作的关系……只有自己玩玩看才知道(笑)。在此只能告诉大家，这次的内容是朝着“未曾接触过‘风之克罗诺亚’故事与游戏的人，也能完全融入其中”的想法来进行制作的，不论是“风之克罗诺亚”的初学者还是老手，都能从中获得乐趣。

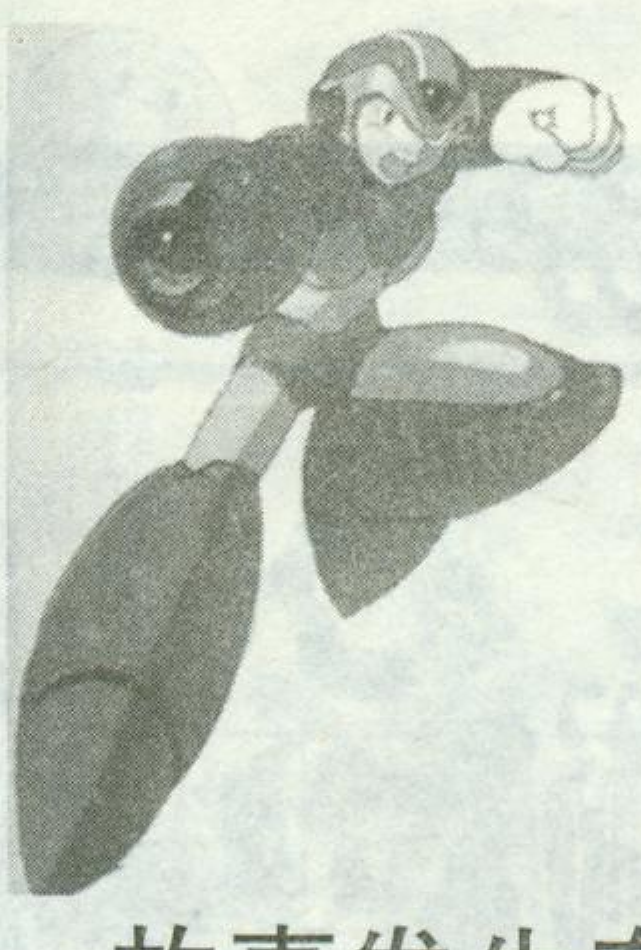
——有没有像前作那样采用穿版后的隐藏要素呢？

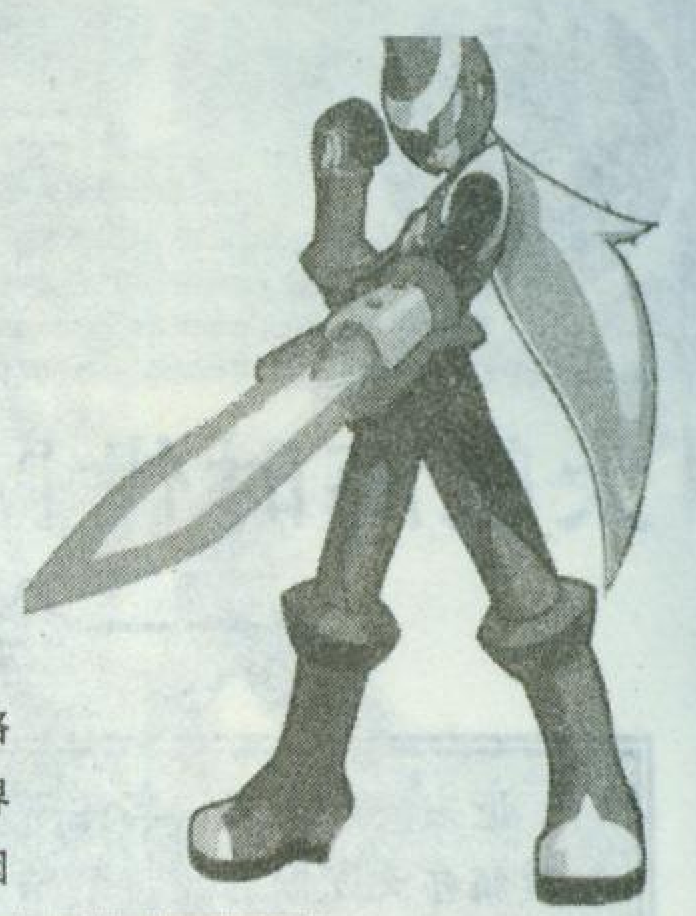
小林：当然有。虽然目前还不能透露其详细内容，但可以保证的是，在玩家打穿游戏后，游戏仍然会有许多新的要素出现，绝对不会令玩家玩后就觉得没意思了。

——请向期待此作的玩家说句话。

小林：尽管本作就要发售了，但是仍要说……(笑)本作虽然用 PS2 这个很强的硬件进行开发，但是却遇到了不少问题，即使这样我们也绝不会偷工减料、轻易放弃。由于展开制作的时间很紧张，所以工作人员都很拼命。我们会以这种劲头让“风之克罗诺亚 2”如期且完美地呈现在大家面前，敬请期待。







# 洛克人 EXE

**GBA** 厂商:CAPCOM | 类型:RPG | 发售日:2001年3月21日

在 GBA 上登场的洛克人，其实是在网络世界中的一个网络领航员。虽然与以前的情节不太一样，但洛克人依然是守护世界的正义使者，一起期待他的奋战吧！ 责编/黄金莱因

## 故事发生在广阔的网络世界

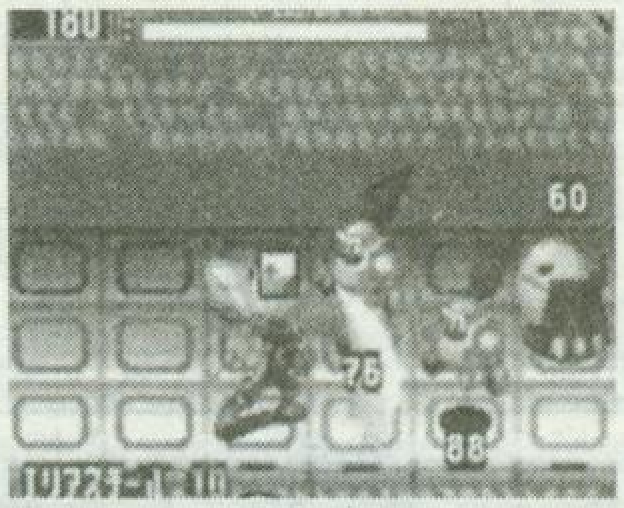
故事是发生在网路恐怖集团 WWW 制造校园冲击事件后的某天。这一天是地下铁的通车日。主人公—光热斗决定在放学后，前往科学省的研究室，向爸爸拿洛克人（ロックマン）的新零件。不过，地下铁一通车就因落石事故而堵塞……乘客不断质问站员，车站陷入险恶的气氛中。获知“地下铁的保安程式受到外部操作干扰”的光热斗，将救世主—洛克人送到网路世界，在广大的网路世界展开探索……



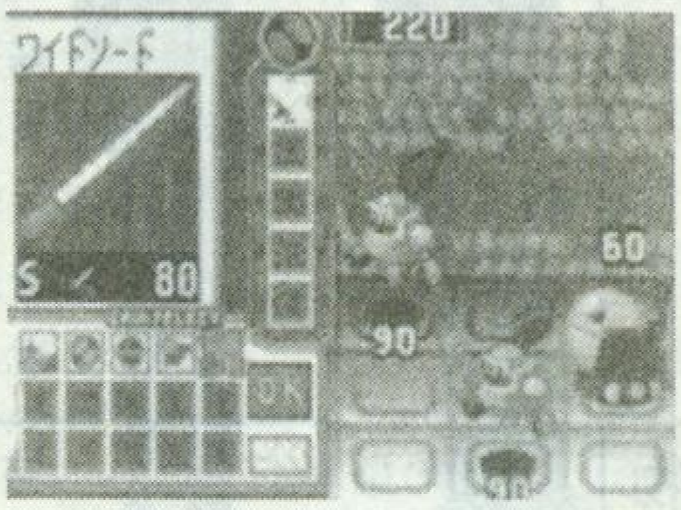

↑本作由于采用了 RPG 的游戏类型，所以在各个城市中展开调查是必不可少的！

## 揭开事故的真相是洛克人此次冒险的任务

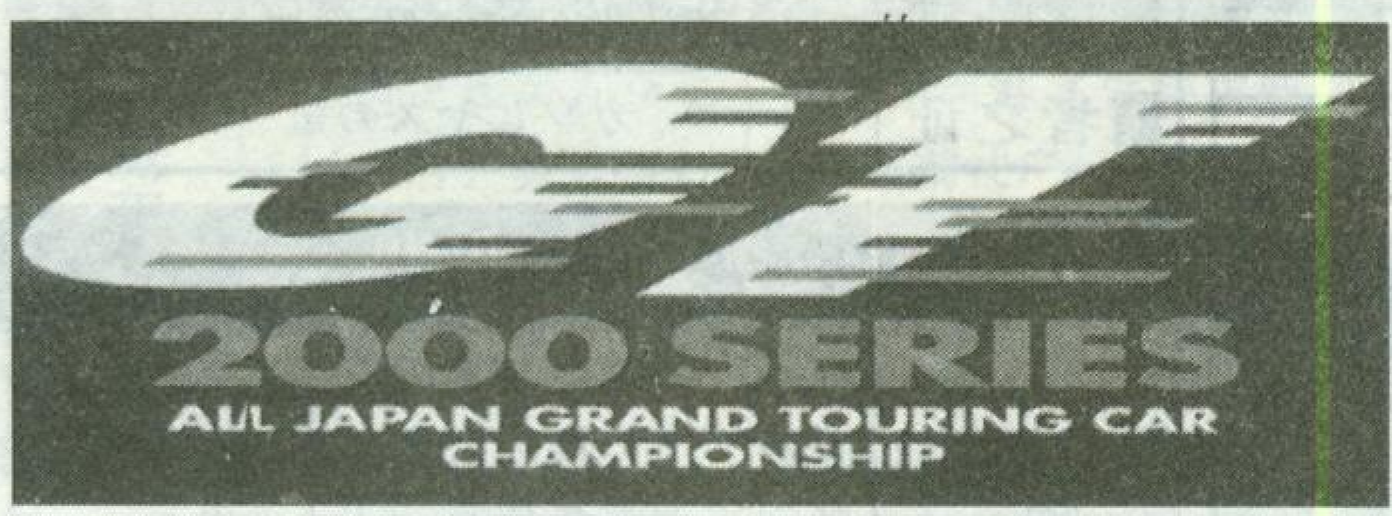
→在战斗时洛克人要战胜数量众多的敌人就必须运用强力的特技来攻击对手，否则离失败就不远了。



安装在随身终端机中的洛克人，在电脑世界中战斗正是他的使命。而本作的战斗是以标准的回合指令形式展开的，并且还加上战略要素所构成的新型态战斗。此外由于借助 GBA 的强大机能，使得画面极其华丽，战斗系统绝对是非常值得期待的。



←由于是 RPG 游戏所以各种武器道具是必不可少的，要装备强力的道具才能胜利过关。




# 全日本 GT 赛车

**GBA** 厂商:KEMCO | 类型:RAC | 发售日:2001年3月21日

在掌机上也可以体验逼真的次世代正统赛车的梦想终于借助 GBA 的超强机能得以实现。并且是大名鼎鼎的 GT 赛车！怎么样？动心了吧！下面就来为大家详细介绍！

## 赛车皇后为你加油！！

使用改造过的 GT 赛车来进行比赛的全日本 GT 选手权，是全日本唯一的 GT 赛车比赛。如今在 GBA 上将其游戏化了。在主要游戏模式中，玩家必须先以 GT300 的车手身份参加预赛，并且要不断得到奖金来改造你的赛车。最终目的则是赢得 GT500 等级的冠军。虽然只是掌机游戏，但是却连车子甩尾的动作都表现的极其逼真。并可进行最大四人的通信对战，乐趣大增。此外，本作还凭借 GBA 的机能增加了一段开场 CG 动画。当然，赛车皇后也会有十分生动的表现！喜欢她的玩家可不能错过呀！！

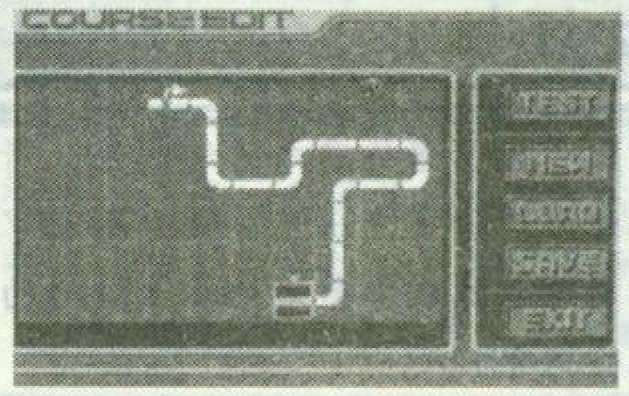


←看到这种 CG 动画你会相信是掌机的画面么？GBA 虽未发售好象已经胜利了，这就是任天堂的实力。



→游戏画面的质量是超乎想象的，可以使人更为投入到游戏之中！






←在游戏中可以原创跑道来进行游戏，这样乐趣就更大了。

# 大航海时代Ⅳ
## ——全角色破关




近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关和收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！

| PS | 厂商：KOEI | 类型：SLG |
|---|---|---|
| | 发售日：99.12 | |

文/王亮　责编/WP

## 拉斐尔　霸者之证获取方法大揭密

| 海域 | 北海 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 势力值最大时，寄港阿姆斯特丹（アムステルダム），莉露要求结盟并赠与。 | 将“红色のヒ一玉”赠与伦敦（ロソドソ）酒店小组，或接受基尔特店（ギルド）委托非州找人任务后，反复进出基尔特城门及港口，揭发遗迹管理祭司野心后，城门内搜索。 |
| 谜の小物 | 红色の染料 | 古びた羊皮纸 |
| 霸证地图 | ターレスの纸地图 | |
| 霸者之证 | 狩猎神ウルの弓矢 | |

| 海域 | 地中海 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 消灭西班牙、土耳其、ハイムテイカ一家等敌势力，势力值最大时，寄港缴获。 | 伊斯坦布尔（イスタソブール）基尔特店老板儿子生病，委托买药。在东亚杭州买来“华佗の汉方药”治好病后，进城门搜索。 |
| 谜の小物 | 模样入りの布 | 真钥のラソコ |
| 霸证地图 | クしオブロスの布地图 | |
| 霸者之证 | カソじヤスの冠 | |

| 海域 | 印度洋 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 与ウシテイーソ结盟后，在加尔哥达（カルカシタ）总督府获取。或消灭ウッテイーソ后，寄港缴获。 | 将“陶器のイヤリソク”赠与巴士拉（バステ）港酒吧小组，开城门后，购买乳香，带上“千夜一夜物语”书，由阿尔在城门内使用获取。（书不能装备，否则无效）。 |
| 谜の小物 | 枯れなじハスの叶 | クシヤナ离の大血 |
| 霸证地图 | ソロソの叶地图 | |
| 霸者之证 | リグーヴュータ | |

| 海域 | 非洲 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 在圣乔治港（サソーヅヨルヅユ）酒店或基尔特店得到海盗信息，出港与海盗决战，缴获“高丽青磁の香炉”，交给酒吧小组，进城门搜索。 | 消灭ユスビノサ商会后，寄港缴获。 |
| 谜の小物 | 谜の石版上部 | 谜の石版下部 |
| 霸证地图 | ベリアソドロスの石地图 | |
| 霸者之证 | アクスム王の金印 | |

由于为了保持游戏的游戏性，所以在这里就不把各霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观看就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了（可不是偷懒啊）！

大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード

| 海域 | 东南亚 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 消灭クーソ攻势力，东南亚势力值最大时，寄港缴获。 | 印度洋某港广场有人出售“ツヤクリタラー”书，买下后送给麻六甲港（マラッカ）酒店小姐，进城门后遗迹管理祭司验证印度洋霸者之证后送予。 |
| 谜の小物 | 乳液の人つた壶 | 古代王国の货币 |
| 霸证地图 | ビアスの货币地图 | |
| 霸者之证 | クデイリの永久なる护符 | |

| 海域 | 东亚 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 接受李华梅委托消灭倭寇クルシム家寄港杭州，李华梅赠送。 | 在北海斯德哥尔摩（ストッタホルム）港购买“细雪のろーブ”，送给大坂酒店小姐，购买“ワイソ”和“サラサ”交给小姐，进城门向遗迹长老探知信息，到东165经北纬60补给港获取。 |
| 谜の小物 | 竹细ユの组立绘图 | 唐代の竹细ユ |
| 霸证地图 | ケイロソの竹地图 | |
| 霸者之证 | 始皇帝の长信宫灯 | |

| 海域 | 新大陆 | |
|---|---|---|
| 过程及条件 | 消灭ユスカソテ军后，势力值最大时，寄港缴获。 | 在哈瓦那港基尔特店获知信息，前往广场，有人委托寻找“ナラロッのクナイフ”刀，向酒店小姐打探经纬度并得到后（不装备）再到广场，进城门搜索。 |
| 谜の小物 | 太阳纹の鞘 | 仪式用の小刀 |
| 霸证地图 | ピッタコスの刃地图 | |
| 霸者之证 | 水晶のどくう | |



| 新建港口 |
|---|
| 港口名称:ペソサコラ |
| 法国移民在北美建立的港口，主角碰见少女见尔罗特，一见钟情，应邀送去木材等建筑材料，帮助港口建设，两人关系日渐亲密。 |

—未完待续—

## 需要注意的几点：

**一、“超阻击”战斗**：战斗中，如果出现“超阻击”，可以一击必胜。配备望远镜、星光天球仪和银河星图（在印度洋和东南亚寻得）给“见张”航海士（航海士的观察力，命中率最高），同时旗舰甲板改造成尖刺状，可以显著提高“超阻击”的概率。

**二、交易品流引事件**：主角生日那天寄港大城市，会出现交易品流引事件。例如：接斐尔生日为3月5日，如果寄港里斯本，会造成香料流引。李华梅生日为6月7日，寄港雅典造成红宝石流引。有兴趣者不妨一试。

**三、印度女海盗**：印度女海贼阿翠莎是纠缠主角不放的强盗，不管打多少次她都不会消失。如果您先取到“血涂のウれたツヤムツール”刀，在酒馆会发生与她见面的事件，临走时她留下一句话：“海上再见”。此时再与她交战，就会击败她并收归已用。

**四、大坂**：军事力量最高时，会出现“铁甲船”虽然航海能力弱，但战斗性能异常优秀，不管耐久度，炮击力还是白刃战，几乎无敌。在北海伦敦，阿姆斯特丹等大港，军事力量最高时，会出现“战列舰”，机动航引力，炮击力特强，特别是搭载远程炮，远距离轰击敌船，可以毫无损伤地取胜。

# 实况足球胜利十一人2000
## ——作战心得及明星球员



文/曾威　责编/WP

PS　厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:2000.8

终于有机会来评论WP最喜欢的WE了(说起来好绕口),这次登出上海玩家曾威对WE2000的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

## 一、关于进攻:

1. **晃人**:倚靠住对手绕个圈过去,对于对手的猛扑,也可以先放慢速度在对手冲上来及时将球往边上一拨。

2. **阵地战与快攻**:对于意大利和墨西哥等有技术但欠缺速度型前锋的球队,建议使用前者,进攻时可以用一人带球到前场,略加控球。等待进攻队员,但是此打法有一弱点,就是阵型过于靠前,对手打反击时,容易回防不及。快攻应用英格兰(欧文)和乌克兰(舍夫琴柯),阵型设定时将一名速度快的前锋突前,在反击时将球直传给他,直导龙门。

3. **任意球与角球**:在禁区附近罚球时,一般在人墙的旁边都有几名已方球员,可在已方球员跑出并拉开空档时,传给这个队员,让此队员立刻转身至禁区打一角度,成功率达80%以上,在罚角球时,可传至前点,由前点的一名队员绕到对方第一防守队员之前,将球顶人。如果传中路的话,可以等已方队员拉开空档再传,也可靠后插上球员将球顶人,但是需设战术——临时阵型,按L2使用,关于阵型后面会提到。

4. **单刀球**:在一对一时,对方一般都会让门将出击。这时可选择过or射,当时假动作射门也十分有效,射门时应选择左右两个下角,力量不宜过大。

## 三、攻防的应用:

1. **传球和断球**:传球应多用短传,少用横传(地面),以免被断;在对手传球时,如果对手的接应球员在本方球员之前,可以按L1操作此队员,再按R1上前断球。

2. **大范围转移**:顾名思义,在一边球员较多时,为打开局面,应按○和方向键大脚转移至另一边,充分利用场上宽度。

3. **漏球**:在已方队员传短传时,按住R1不放即可,可以给对手一个出乎意料,在直传时,同方向,接应球员在接球的瞬间按下□,会大步趟球。

## 二、关于防守:

1. **断球**:正面可使用X直接断球,侧方应用○铲球,但当对手快攻,防守队员不足时,应于对方控球队员保持一个半身位左右与其周旋。用自己的判断来分析对手会过人还是传球。

2. **卡位**:大多在边路防守时使用,此时如两人并列跑,则要看(Boor Balance)的指数,如果速度上,比对手快的话,可跑到带球队员的斜前方将球断下。

3. **禁区内的防守**:重点是对付二过一,本作的二过一实用性极强,二过一成功后直接射门十有八九会进。所以要在球传至射门球员之前,先将球路封死,然后断球,若此时对方球员较多,可直接将球开出。在防高球时,一般己方队员会占得先机,用X即可将球顶出。但对手若是高手,则无用,应先判断球的落点,再使用绕前头顶,矮个球员在非禁区抢头球时,可直接抢第2落点。

## 四、关于阵型:

其实每只球队一开始的原始阵型是最好的(WP:非常正确!),当然,有些玩家可以根据自己的喜好来做一下改变。下面是几种阵型的特点。

4-5-1:进攻时过于依靠突前前锋,要注意队员的后插上。

4-4-2:A套攻守较为平衡,B套的三条线衔接不行。

4-3-3:偏重于进攻,中场球员要有强大的组织能力和吊动能力,中锋要回撤拿球,以便为另两位边锋传球制造机会。

3-6-1:B套尚为可行,A套一旦被打长传冲吊,后患无穷,应设置3个高大后卫。

3-5-2:攻守十分平衡,要注意中后场的衔接组织,后腰的个人能力要求很高。




3-4-3:A套后场一片空虚,B套三条线严重脱节。

5-4-1:防守上简直无懈可击,适用于防守战。

5-3-2:中场的脱节使得这个阵型可用性不是很强。

## 十大前锋

锋线球员的任务就是摧城拔寨，想要赢球多半就是靠他们了。

**罗纳尔多**：速度、脚法、身体都十分出色，有极强的个人作战能力，不愧为“外星人”。

**舍夫琴柯**：同罗纳尔多不相上下，有极强的单兵作战能力，没有他的乌克兰队，整体实力会下降不少。

**巴蒂斯图塔**：脚法极其出众，在禁区内威力无穷。

**比尔霍夫**：1.91 米的身高加上高超的头球技术使不少强队的后卫闻风丧胆。

**萨拉斯**：突破能力强，有速度，有爆发力，双萨组合果然名不虚传。

**皮耶罗**：机会型前锋，有相当好的脚法，可惜美中不足的是欠缺速度。

**菲戈**：2000 年的世界足球先生，不用多说了吧！

**欧文**：速度 19，身高 1.75 米，头球很好的天才少年。

**克鲁伊维特**：强壮的身体，出色的脚法，是橙色军团必不可少的锋线杀手。

**费尔南德斯**：脚法出色且身体灵活的墨西哥前锋，金色的长发很好认。

> WP：在前锋人选中，我最欣赏的组合是肯佩斯～马辛加。肯佩斯可说是本作中综合素质最强的角色，虽然速度不是 9，但其实用效果却大大超过了其它前锋；马辛加以其 8 的速度，1.90 米以上的身高和近似于全红的数值位居高中锋之首，能与其相提并论的为数不多。此外我还比较看中弗勒(挪威)、马凯(荷兰)鲁诺·戈麦斯(葡萄牙)。

## 五大门将

守门员是一支球队最后一道关口，他们的表现直接关系到球队的成与败。

**奇拉维特**：反应很快，身体强壮，任意球也有相当的功底。

**巴特兹**：在 98 世界杯上的表现是大家有目共睹的，这点，可以用实践来证明。

**卡恩**：德意志的老门将，他的状态一直很稳定。

**拜亚**：近期他在欧洲赛场的表现足以证明一切。

**坎波斯**：花蝴蝶的反应是所有门将最好的，可惜的是身高不够，若是在对方罚任意球时……

> 以上就是曾威玩友对实况 2000 的一些心得和他(她)心目中的最佳球员。可能有的实况高手会有自己不同的意见，希望大家能够来信，把你玩实况系列的心得体会告诉我和广大实况玩家，毕竟这款游戏的乐趣就在于每个玩家在玩它的时候都会有自己的一套理论和战术，有自己所喜欢的球员。好了！让我们一起在这足球的世界里自由的驰骋吧！GOAL～～～～～～～～

## 十大中场

好的中场球员是一支球队的灵魂，攻防的协调是他们的首要任务。

**齐达内**：组织能力极强，身体条件出众，又有相当的任意球功底，客串前锋也没问题。

**里瓦尔多**：这位 99 年世界足球先生所效力的巴赛罗那之所以有今天也许有一半要归功于他。

**贝克汉姆**：作为万人迷的他无论任意球和长传球都是名副其实的。

**哈吉(摩洛哥)**：这位老将的实力相信大家在 98’世界杯上已经见识过了。

**鲁依·科斯塔**：葡萄牙的另一位优秀球员，传球能力极其出色的他，能否与菲戈创造出奇迹呢？

**博班**：他的脚法和传球给克罗地亚带来了 98’世界杯的辉煌。

**马拉多纳**：这位能够左右开弓的老将至今还是无人能敌。

**吉格斯**：加速度 19 的能力，使得这位球员有了撕开对手防守的能力。

**齐格**：德国脚法和意识最出色的球员之一。

**斯坦科维奇**：作风硬朗的南斯拉夫中场，是技术与意识的完美结合体。

> WP：对于中场球员来说，他们的作用在本作中可谓是举足轻重了，良好的中场布置可使你立于不败之地。此外很感谢你把哈吉列入你的这个十大名单，我可是他的 FANS，对了，还有扎霍维奇！

## 十大后卫

后卫在场上起的作用是举足轻重的，他们担负着防守的重要职责。

**德赛利**：良好的身体条件，头球技能突出，使得他所在的法国队后防线可谓是固若金汤。

**罗贝托·卡洛斯**：速度非常之快，擅长助攻。其外脚背任意球更是了得。

**斯塔姆**：荷兰队的防守中坚，身体愧梧的他，作风更是硬朗。

**马尔蒂尼**：身为意大利队长，担负着防守重任，卡位意识强。

**米哈依洛维奇**：南斯拉夫的任意球靠的就是他。

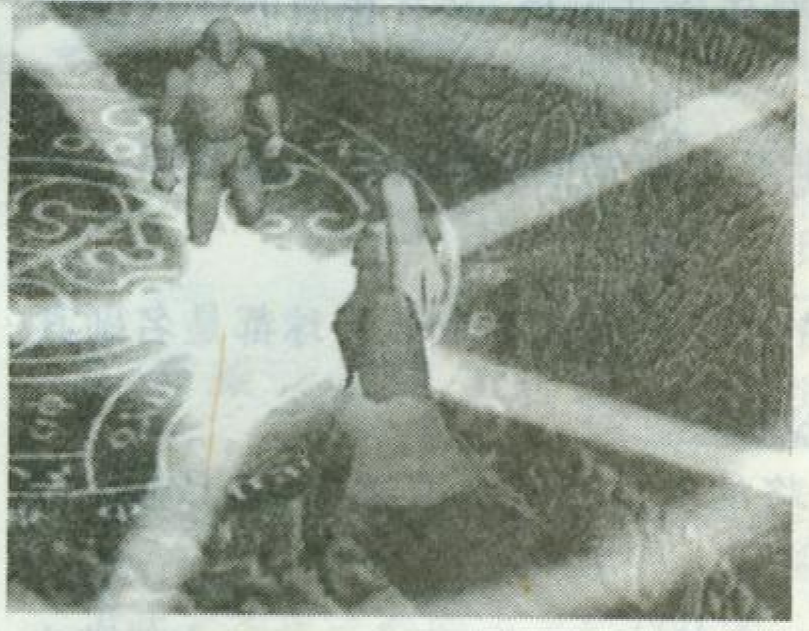
**图拉姆**：一位能攻能守，技术和身体兼备的好球员。

**阿莫卡奇**：速度之快使得他的助攻和卡努的头球，成了尼日利亚的杀手锏。(此人在本作中没有，可以用 WE4 的资料在能力上加 10 便可，在本作的实况名发音中有他的名字)。

**卡福**：同样是来自巴西的助攻型后卫，他的脚法非常出色。

**马特乌斯**：德国足坛的一棵长青树，他的存在使德国的后防线更加完美。

**希耶罗**：身体和防守意识十分地强，是一名不错的球员。



# 罗德岛战记——邪神降临

《罗德岛战记》是大受欢迎的动画名作，不过此作与动画相去甚远。相信第一个看到它的人都会想起 PC 上的《暗黑破坏神》。本作难度偏高，很具挑战性。

文/王梓　责编/WP

DC　厂商：角川书店　类型：A・RPG
发售日：2000.6.19

## 基本要点

1. 游戏流程不难，当你有麻烦时，只要去问一下ゴブリソ砦的贤者ウォード，即可知道答案。

2. 游戏中没有钱的概念，取而代之的是"矿石"。其来源主要是开采矿产，这需要用到道具"铁镐"。另外有时打倒敌人也会出现矿石。

3. 千万别被敌人围攻，否则就算你能力再强也只有等死的份。

## 终极武具

在最后决战的地方，有四根神柱。砍碎柱旁的岩石，就会出现一群敌人。将其统领消灭后便会出现一件终极武具。但是这些敌人非常厉害，又占据地利，更要命的是必须一口气取得全部的四件武具才行，中途无法存档，无法使用传送魔法，难度远胜于掉最终 Boss。

## 传说中的圣剑

当你有 1 万块矿石后去找打铁师傅，选第二项"特注品"，即可获得圣剑オリエソタルソード。此剑攻击力不高但速度为 S，且极易使出会心一击，会心一击攻击力也极强，可称为游戏中最好的剑。

## 妖魔の巢

游戏中有 30 个"妖魔の巢"，干掉其中的 Boss，便可取得"妖魔之证"，其作用为到ダークエルフの集落和一位老人交换道具。进入妖魔の巢要用道具"解封の卷物"，在早期这种道具极为珍贵。不过后来可以向这位老人换到可无限使用的"解封の本"，这就不用愁了。在取得"妖魔之证"的同时还可以习得古代语，有时还有珍贵的道具及大量矿产，故一定要尽量多攻下些"妖魔の巢"。其中位于マーモ中央沙漠的"妖魔の巢サンドワーム"是最佳练级之处。



## 龙之武具

当游戏推进到在"ナーイの巢穴"见过邪龙ナース后，便可以去取得四件龙之武具。共中龙之盾在マーモ南西遗迹群右下方，龙之兜在マーモ中央沙漠的正中央，龙之铠在"天空の遗迹"，龙之剑在マーモ北东湿地东部的三角洲上。注意"天空遗迹"的入口在"ファラソスの丘"，解开封印后进入"妖魔の巢——暗黑神宫"干掉其中的敌人，入口便会出现。

## "打铁"系统

当游戏进程推进到在ゴブリソ砦战胜 Boss 后，便可以找右上房子中的老人改造武具，俗称"打铁"。在本作中，主人公能力的提升主要就是靠"打铁"。所谓"打铁"，实际上就是在魔法武具的空格中写入古代语，依据古代语的内容角色能力值便会相应上升。"打铁"需要消费矿石，而且每一条古代语均有一定的合成次数限制，次数越高，所费的矿石越多。古代语可分为三类：一是基本能力值上升，二是武具性能值上升，三是特殊能力。特殊能力无法合成但却可以写入武具。每次合成后写入武具，便可拥有此项特殊能力。注意只有先用 REFINE 指令解体后的武具，才能用 DUPLICATE 项自由复制，或者由魔法武具通过 TRANSFORM 项变为其它的形状。建议先提升 STR，再提升铣的 ARMER(アーマー)。

## 最强的敌人

游戏中最强的敌人是"ナースの巢穴"中的邪龙ナース，当你对其攻击两次后，它就会开始疯狂的攻击。ナース的攻防高得吓人，被其一击致死实属常见。不过战斗中可以传送，大家好好把握吧！

## 通关之后的秘密

通关之后可以存盘，读取后回到ゴブリソ砦，此时贤者ウォード不见了，出现了一个传送装置，进入后就可以与超强的敌人作战了。由于这些敌人实在太强大了，本人又不爱用金手指，所以本人也不清楚消灭这些敌人后有什么结果，有兴趣的玩家可以自己试试看。

●第一次见ES DRC4倍显像的SONY电视就呆了。比我家8900买的松下强N倍。从此深信家电必索尼。(北京石景山海特花园 胡子鹏)/天:惊呆了!?…… ●游戏生涯感想:我买DC了!(四川成都严立勋)/天:买DC了!?…… ●你们终于登了我的一句话,我都感动得哭了……(北京大学 王征)/天:哭了!?……

# KOF2000 连续技

天津 夏尔米

这是我第一次给贵刊写信，因为写的比较辛苦，所以希望无论刊登与否，都能给我一个回音(拜托)。

KOF2000已推出数月，它精彩的画面表现让人叹为观止，连技的丰富也远非前作可比，下面我就把一些精彩连技奉献给大家。(顺便问一下，哪些栏目有稿费?)

●KYO:特殊技奈落落(逆向)〉↓A〉C〉毒咬〉罪咏〉罚咏(版边可接七拾五式·改)

本作此人轻“烁铁”后可接超必“百八拾二式”(无须CM)，因此有跳C〉站C〉七五式·改(D键)〉轻烁铁〉百八拾二式

敌方若在版边还可在轻烁铁后以荒咬启动连技。他配合东丈可做出无限连:跳C〉C〉重七十五式·攻〉RED踢〉呼东丈〉C〉七十五式·改……×N

●庵:百合折〉C〉梦弹一段〉呼京〉八稚女〉京击中〉八稚女(Max不可)




●K':此人大幅POW↑,跳D〉C(2HIT)〉连锁驱动(绝对可接)

如果能量够，可C〉→A〉热动〉呼金得藩〉热动……(一击必杀)

●MAXIMA:敌版边跳D〉C(1HIT)·〉→A〉↓↙←A〉呼红丸〉↘C〉↘C〉超重击

●VANESSA:十分无赖，远C可接↓←A〉远C〉↓←A×N 近C〉→A〉←↓→A〉呼K'×N

●雷蒙:敌版边，C〉↘B〉↓←C〉前冲C〉↘B〉↓←C呼克拉克〉前冲C〉↘B〉↓←C〉冲A〉↓A〉→↓←→↓←A

●红丸:敌版边，跳D〉D〉雷刃拳〉呼金得藩〉(居合蹴〉金得藩)×N〉雷光拳(一击必杀)

CM下，敌版边，跳D(逆向)〉↓B×3〉→B〉重真空片手驹〉呼矢吹〉跳D〉↓B×2〉→B〉雷刃拳〉雷光拳

●矢吹:跳C〉↓B〉花研〉鬼烧未完成〉呼红丸〉风磷〉胧车

●塞斯:敌版边C〉→B→→A〉弓月〉呼七枷社〉C〉→B〉→A〉入身滩月〉→A〉呼社〉双掌升阳

●LIN:CM下，跳C〉↓B×N

●特瑞:敌版边，跳C〉C〉→A呼克拉克〉前冲C〉→A多重喷泉(Max会有大破绽)

●安迪:敌版边，跳C〉C〉→B〉幻影不知火〉呼KING〉KING未将敌人打飞前C〉轻升龙弹〉超裂破弹

●东丈:跳C〉C〉→B〉↓←B〉呼山崎〉死亡龙卷风

●玛丽:跳D〉C(1HIT)〉→A〉垂直之箭〉掠夺〉呼雷蒙〉C(1HIT)〉→A〉→↓←→↓←B

●良:他的C后可接乱舞，且恢复了'96中的跳C〉站C〉↓→A，特殊打击者也很好用，跳D〉C〉轻虎炮〉呼雾岛〉天地霸王拳

●罗伯特:敌版边，跳C〉↓C〉重飞燕旋风脚〉呼KING〉九头龙闪〉KING击中对手〉九头龙闪

●琢磨:跳D/C〉→A〉重虎煌拳〉呼凡尼莎〉C〉→A〉乱舞

●KING:跳D〉近D〉↓←A〉呼凡尼莎〉冲↓B〉↓A〉沉默闪光

●莉安娜:双方相距一屏幕，耳环爆弹(B键)1〉←储→D〉呼山崎〉↓←D〉V字金锯

●拉尔夫:没有特殊技的他除了和东丈的无耻配合外基本没什么了

●克拉克:跳D〉C(1HIT)〉阿根庭投〉闪光肘〉呼东丈(画线部分×N)

●WHIP:→↓←B〉前冲B×3〉↓B〉←↓→A

●麻宫:敌版边，跳D〉C〉连环腿〉轻凤凰箭〉呼克拉克〉C〉连环腿〉闪光 水晶波。己方若浮空则↓A×N

●拳崇:和'99相似，但龙颚碎弱化了。

●CHIN:跳C(2HIT)×2〉呼凡尼莎〉跳C〉C〉重柳磷蓬莱

●包:跳↓B〉呼金得藩〉跳↓C〉呼金得藩×N〉↓←↓←A/C

●舞:己方版边，跳D〉C〉↘B〉重龙炎舞〉呼尤莉〉水鸟之舞

CM下，敌版边跳D〉C〉↘B〉小夜千鸟〉龙炎舞〉呼山崎〉凤凰之舞〉龙炎舞〉超必忍蜂

●尤莉:敌版边跳D〉↓B〉↓A〉轻飞燕旋风脚(小的有难度)〉呼东丈〉↓C〉百烈掌×N〉↓B〉↓A〉芯!超空牙

●香澄:前冲C〉→A〉扇沟流×2〉呼东丈×N

●雏子:跳D〉B/→B1~3〉B〉↘A〉合掌扭

此人最高HITS:敌版边，跳B〉↓B〉→B×3↓呼CIARK〉B〉→B×3〉B〉↘A(2HIT)〉合掌扭

●KIM:跳A(逆向)〉↓B×2〉↓A〉飞天脚〉凤凰脚↓B×2〉↓A〉→A〉呼塞斯〉凤凰脚〉塞斯击中〉飞翔脚〉凤凰脚



←刃武鹰——乃莎木2的天王之一?而凉和他从工地儿脚手架上掉下……

●陈:己版边，吹飞后呼塞斯〉压杀〉塞斯击中〉压杀

敌版边，跳B〉呼NEO&GEO〉B〉大破坏投〉铁球大暴走1收招后(立B成超重击时)〉压杀(DOWN攻击)

●蔡:敌近版边，呼金得藩〉真!超绝龙拳真空斩×N

CM下，敌版边，跳C〉↓C〉→B〉B〉→B〉跳C〉重飞翔脚〉呼山崎〉飞翔空裂斩〉方向转换→×2〉↓→↓→C

●全勋:敌版边，跳D〉↓B×3〉↓A〉重空沙尘〉呼拳崇〉跳↓B×N〉天舞脚

就写到这吧!这可全是我的心血呀!金得藩就是陈特殊打击者里那个轻佻的家伙。

●DC虽然要在3月停产DC，并且退出硬件市场转为软件商，但我相信广大世嘉迷、电玩迷还会继续支持她的。DC生的伟大，死的光荣!请广大DC玩家节哀顺便!奏国际歌全体默哀三分钟!这才刚开始呢!好戏还在后头!世嘉要横扫业界啦!MD万岁!SS万岁!DC万岁!SEGA万岁!TV GAME万岁!!DREAMCAST永垂不朽!!!(北京西大望路 周昀)/天语:你好。你告诉我的新世界里新厦那个地下机厅不错，也不贵(全新SEGA原装台)，我常去打1945和EX、VR NBA。

●忍受着心绞痛看完中奖名单后又惊闻 DC 即将停产，我的心都被撕裂了！（湖南吉首 潘振） ●在端正“游戏”之前，玩电玩的不许分家“窝里反”！SNK 已经死了，SEGA 快要死了。中国玩家的心早就死了？（南昌市大附中 阿哲） ●莎木，名不虚传！（武汉“终于拥有 DC”了的苗哲） 游戏生涯感想●SEGA→MD→SS→DC→见了“棺材”永不“落泪”的我。（石家庄一中 张强） ●SEGA，无论你如何转型，我们永远支持你。（上海永嘉路 王秦雄）

# 霸王塾

小天天主持的高打乐园



# 俺有话要说

北京 无名氏



关于格斗游戏，俺有话要说。

游戏业发展到今天的规模，格斗游戏功不可没。

10 年前 Capcom 把一款《Street Fighters2》送入我国，一时引起了轰动，风靡全国。之后 SNK 也瞄准了市场，继《饿狼》、《龙虎拳》等力作后《拳皇 94》登陆 MVS。更以一年一弹领导了一时潮流。现下我们可以抛开 SNK 的倒闭，不去理 capcom 的《BIO》专拿《街霸》和《拳皇》这两个公司的代表系列做一下比较，应该很具代表性。

一个游戏的成功与否，跟其中的人物设定有密不可分的联系。小弟认为《街霸》系列中的人设是非常到位的。把每个格斗领域的精英用剧情拉到一起，就是所说的“异种格斗”。每个人的衣着、发型、招式都非常贴近人物的身份（也就是很容易看出是哪门派的）。但也不失人物个性。每个人必杀技都有非常贴切的名字（也许是翻译人员的功劳），总而言之《街霸》的人物设计符合它的游戏理念，非常出色，接近完美。再来看看《拳皇》的人物吧。其实应该说是 SNK 的人物，因为大多不是原创。应该说每个人物都衣着光鲜个性十足，也许 SNK 就是凭借这样的人物吸引了大批时尚男女的加入。《拳皇》人物大多用的是一些“XX 流”“XX 家族”“XX 之力”的原创格斗技。必杀技名跟人物一样，非常华丽，但听起来不觉有些头疼。作为一个人物格斗游戏，《拳皇》的人物造形有些让人费解。不像格斗大会，倒象时装秀。试想一下，一群穿着奇装异服的酷哥靓女在大街上比式武艺，难以想象。好像 SNK 试图，举一张八神的靓照对大家说：“真正的格斗家应该是这样。”

人物的平衡度。两作都差强人意，这正是 2D 格斗游戏统一弊病（也是 3D 格斗的优势之一）。只是不知《拳皇》为何在后来取消了，“强制性整队出战”的系统，本来这样能很好地平衡人物使用率。

下面是最重要的操作感和游戏性。我已经听到 SNK 的 Fans 在笑了“这正是《KOF》的魅力之所在”。我想其中所说的“魅力”一定是指《拳皇》中精彩的连续技吧。好！看看《电软》中的《格斗天地》每期都登出一些《KOF》中的连续技，今天一个“补遗”明天一个“完全”后天又一个“终结”但好像永远无法终结。总有人热衷于此，每当发现一个连续技总有一大批人去练了。人们已把连技当作此作的最终目的而并非看作通关用的“工具”。试问，这样还有何游戏性可言？众所周知，KOF》系列的招式硬直本来就很短，而且大部分都可通过指令中断，所以容易形成连续技，使人产生一种快感，而忽略了节奏感。所以说很难随手而发，只有客意的去连击，使游戏的流畅度大打折扣（天语好一个“随手而发”）。而《街霸》中的连续技，虽然自由度低，连击很少。但节奏感强，而且简单作到了随手而发，所有连续技都是经过设计者精心设计的，所以非常实用。相比之下《KOF》中的连技倒像游戏设计时遗留的 BUG，否则怎么会在 97 里能使而 98 里却连不上了呢？本来像无限连击这种东东，是应该在格斗游戏中出现的吗？

如果说《KOF》中连技的自由度高。我们就谈一谈两款游戏对战中的“自由度”1P VS 2P 恐怕是格斗游戏中最有游戏性的模式。从这个模式中更能体现《街霸》的游戏性高于《KOF》。在《街霸》中如果你对必杀技不是很熟，你完全可利用反射神经比别人快和熟练的掌握游戏节奏，单用跳站，蹲三段重腿把高手作掉。如果你用“肯”别人硬磕连输数局，那你换上一个防守形的蓄力选手一定有意想不到的结果。那是因为你反应速度没有人家快，但你却可以用蓄力选手放慢速度，带乱他的节奏。也就是说在对战中，你一定要先了解他的打法，掌握他的节奏。谁能带动政防的节奏，谁就赢了一半。《KOF》中只要你的技术比别人好，那你一定战胜。这就是我所说的“自由度”高低，这样一来，对《街霸》时你的对手就是坐在你身边好友、同学、陌生人。而《KOF》中你的对手永远是比最高难度还在厉害的八神或草薙。相对《KOF》中对技术和熟练成度的要求《街霸》更注重人的特点、意识，及节奏感。所以人们玩街霸的人不会用“厉害”形容高手，只会说“这小子真不好对付”。

以上说了那么多，并非指《KOF》有多差，而是对现在国人崇尚她而屏弃《街霸》的现象表示不解，有感而发罢了，见谅见谅！（天语：请无名氏打电话过来将通信地址留下）




画家应注重对眼神进行描绘，怎能一味追求角色光鲜的外表呢？（笑）

射手 3 建模无数方达五百万基板性能

## VF4 双人对战即达秒间壹千万特效全开

铃木裕大师郑重指出，“VF4 POWERED BY NAOMI2”拥有 1000 万 PPS 级画面效果。下图三位沧桑勇者拥有如炬的目光，那传神的样子，在游戏里将不会有任何变化。而角色面部刻划则使用了在莎木中得到的技术。沙、雪等场地，勇者一招打出，脚印的深浅将真实反应出他们的力道和劲道。大师强调，本作光源的超 IN 表现“无以复加”。




←这是角色在游戏中的样子，绝非 CG。

N 年前北京、福建等多位“作家级”读者也想说话，但没能说●现在我们可以一说。上面文章与其他人的比起来，论点惊人相似唯独有欠“华丽”（相差何止“甚远”）。伤害度必小，却反而准予刊登。 稿费问题●虽然寄发的时间晚了些，但都已寄出。去年 11 期格斗天书一位上海宛平南路读者写的稿子，没留地址，望来信来电通知我们。

心语●在这个混乱的时代，要分清什么是“喜欢去玩游戏”和什么是“为了玩游戏而去玩游戏”。（沪普陀桂苍新村 范恬笈） 游戏生涯感想●抽白中，喝白酒，玩白色主机。（北京双桥温泉小区 高超）
DIE HARD FAN 游涯感想●SEGA 永远的支持者。拥有主机：FC、MD、SS、N64、DC、PC。（广州荔湾吴俊贤）

→↓↘格斗天书↓↘→

承德 SODOM

# 活用系统，还是邪门打法？



听说玩格斗的还分正邪两派，只是至今未知究竟何为邪派。难道是打法与众不同的便称邪派？但又能如何不同呢。想不通之余，又想到了另一件事。

在本地机厅和人对打，常有人说与我对打太邪门。说我水平不咋样但运气好，和我打他总莫名其妙地出本不想出的招，中本不必中的招。就是说，他输的很不服气。我也没什么办法，我一向是这样打的，他的失误都是我故意诱发的。难道说，我是邪派？也罢，管它什么，对付那些出招漏洞小的常泡机厅的老鸟，利用系统来诱他失误实是不二之选。我就向大家介绍一下诱招的经验。（别吐，我说的可不是小破绽＞强判定技那样“经典”的诱招方式）。

先介绍一下杂志不屑介绍的有用系统：

站立通常技以外的招式，都须方向与键合作完成，而配合的方式则不是方向指令与键指令同时输入完毕，键指令总是要延后一些的。其中通常投，蹲攻击，特殊技的延后时间无法察觉，必杀技略有延后，超杀则明显一些。

比如说吧，草雉京的↓↘→·A 是荒咬，而↓↘→·稍等·A 则只会出轻拳。但↓↘→·稍等·↓↘→·稍等·A 仍可出无式。把第二次“稍等”去掉也不是荒咬，而是无式，如果没 POW 则会出荒咬。这点是很有用处的。一是用来构造连续技，这里不谈；二是让对手尝尝该系统的苦头，就是诱他失误。

就说’97、’98 里我对付椎拳崇吧。一般地，椎拳崇爱用超球弹牵制，而此招轻的收招较快，跳起稍晚就会遭龙颚碎或天龙对空。而我通常是与其保持在较近的距离，他则不时地绕一下↓↙←并哗哗做响来诱我跳起。我却是一个后跳，且动作明显。此时他认为最佳的进攻方式是强超球弹（确实，真出了这招的话至少也得空防，还有中招的可能），而此时直接按下 C 键会出重拳，这点玩街霸Ⅱ时就有体会，所以他又输入了↓↙←·C。结果是一闪光，他掏出了一个包子，还没来得及吃下去，就遭到我一痛海扁。之后他只认为这很奇怪，也没当回事儿，错误照犯，永不悔改。（不知错在哪里，可怜的家伙）

还有’97 中的 KING，你用蹲弱踢令其蹲防后，尝试垂直跳起。若对方想前走一小步出强踢的话，又有好戏看了……

如此，多矣。

你试过（想过）让对手用疾退（←←）吃你的突进超杀吗？我可是屡屡得手呢。出超杀的时机是对手输入后然后中断的一刹，对手见你闪光，采取防御，又输入后，于是就……

实战中可这样来办。用良的话可先站弱踢令对手防御，再后退，看准对手停止输入后方向的一瞬放出超杀。（一定要先做准备，否则不易把握）

这种战术我老早就想过了，练了好久才可较好地掌握，十分有效。看上去，这种战术漏洞极多，因为对手只要采取蹲防就完全没有问题了，可实战中，匆忙间谁也不会在意那么许多，都只是傻傻地想站防了事。（有些对手怕被减血，会用 AB 回避，但你如用不可削减的突进超杀，他们也会中招了）

再谈谈诱招之外的东西。

一般来说，人输入指令的速度都有一个限度，即使→↓↘·拳这样简单的技巧，也有“来不及输入”这种情况发生，否则有升系招式的角色岂不无敌了！因此，我们可以利用这点来组织攻防。比如对手是坂崎良，他爱用轻脚牵制，你耐不住跳过去，他一个重虎咆就打的你没了信心。但是，他用虎咆不会总那么准吧。事实上，再老练的玩家也要防御空中攻击的，这就有一个跳起时机的问题。以前笔者是凭感觉跳，结果感觉不咋样，常吃大亏。现在明白了，对手后退咱就跳，用小跳的话他是来不及用虎咆的。你只要做好对手用蹲重拳和防御两手准备就可以了。对前者，那是重创他的好机会（匆忙而出的蹲重拳能有什么好效果！）对后者也要他由主动变被动。

还有金家藩之类蓄力要赖角色，你只要在他蓄力时间未足时施以中段攻击就可迫使他放弃蓄力。在这种情况下，对手往往不知如何是好，你跑过去用↓·B 启动连续技对手基本上都吃的。

闲聊几句——国内 KOF 玩家多于 SF 玩家，但平均水平实在太低了。许多人在对战中不知如何提高自己的水平，胡乱打一通。机厅的 BOSS 是没入门的格斗者，那些会搓几下连招且自命高手的家伙竟都不是他对手，真是讽刺。还有一些家伙，对战时口中喋喋不休，打中人一下还这个那个地没完没了。见到这种家伙，我通常会让初学格斗的朋友去平了他。

无怪乎天师不喜 KOF。（天语：请你不要对我进行人身攻击。另外你从来不写真名，这次不算，你最新来信居然还不写！）

但请忍耐一二，继续认真主持天书栏目。近期天书很次，我也忍了，看看 2 期 3 期会有什么起色。

# 大师的中国情结



想当年铃木裕大师前往少林寺高级拳法班学习，为了体验中国武术的真髓，大师在与其他学员比武交流时宁是不透露自己身份和学武目的，而情愿“挨打”。在即将面市的街机超级巨作“VR4 POWERED BY NAOMI2”中，中华武术必将令所有玩家眼前为之一亮。而预定今冬发售的 DC 超级巨作“莎木 2”，虽然故事发生在香港，我们也能看不少有关“武术”的场面。

之所以我们鼎力向大家推荐莎木，不仅是因为它的画面大，发色好，音乐佳。更重要的是，这是一个和中国有着丝万缕联系的故事。我们甚至不需要看日文，只凭对白中的中国字就可以将游戏进行下去。看看右图的练功者的影子，制作者多么用心啊！



←身着黄袍年龄不等的少年习练拳法。

北京罗嘉致所有彩监狂人●请到北京中国科技馆一行。那里全是清一水的 JVC 专业彩监（SONY 的民用型一个都没有！），什么电浆离子全有。还特大。要是用来玩的……哈哈……。同时我再次重申：我只投正版游戏！/天：胜利、日立、松下、东芝、三菱（惨！）、夏普、日电。这些二三十年代成名的公司，难道就不会造电视吗？
燕山赵旭婉约●十年生死两茫茫。那土星，自难忘。千里孤坟，无处话凄凉。纵使索尼插一腿，世嘉心，赤如金！夜梦 DC 忽入手，小黑屋，正通关。相顾无言，唯有泪千行。料得明年肠断处，正是这，DC 坟。（双手伸向天空，抖动状，口中大嚎，“谁能比我惨”？随即倒地身亡。）




# 永恒传说

NAMCO 的经典 RPG《传说》系列的第三作《永恒传说》终于在 PS 上推出了，这可能是 PS 上最后的超大作了，所以在此为众玩家做详细的介绍。

PS 厂商：NAMCO 类型：RPG
发售日：2000.11.30

**攻略人物译名对照：リッド**(利德)、**ファラ**(法拉)、**キール**(基尔)、**メルディ**(梅洛蒂)、**レイス**(雷斯)

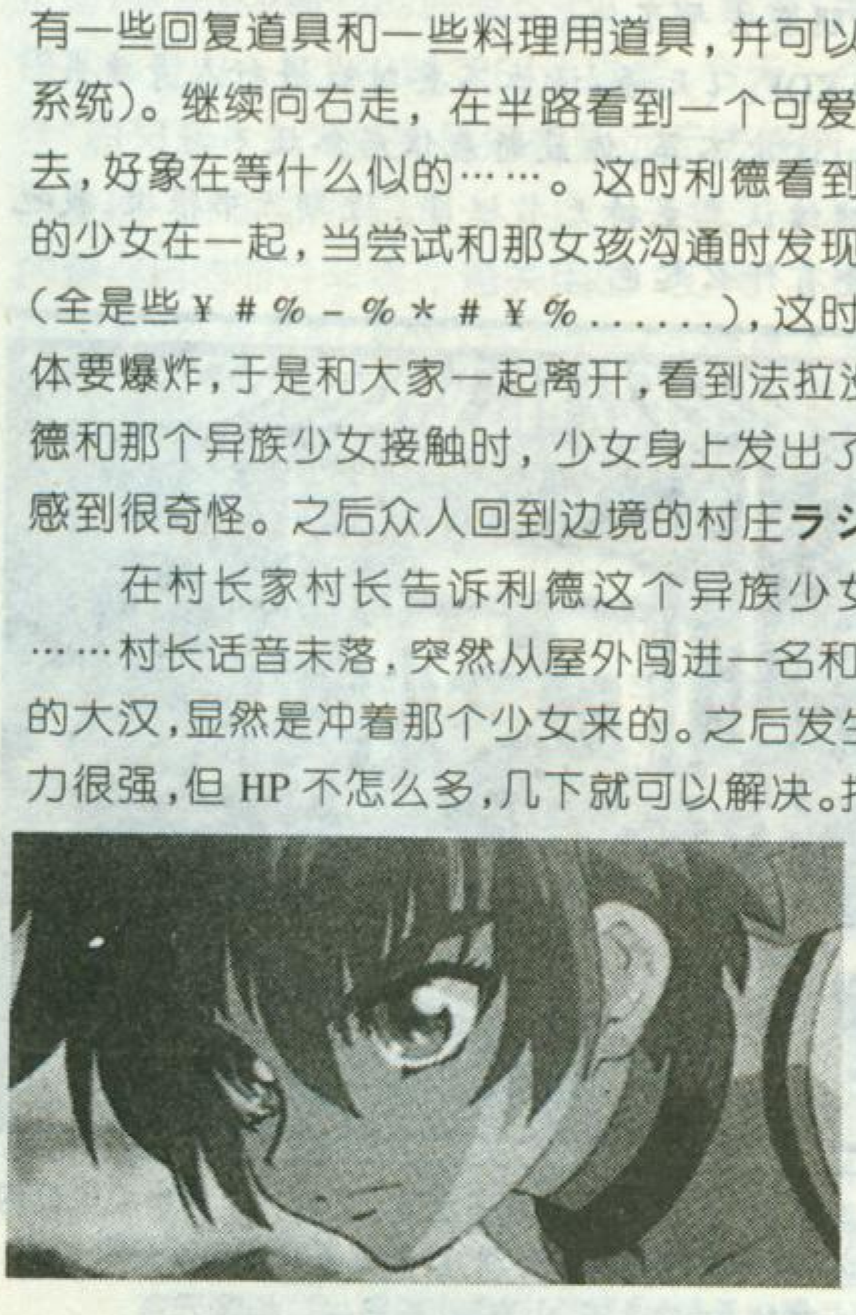
## DISC1 OPEN

一天早上，我们的主角利德按惯例去山顶的了望塔。走到半路隐约看到天空有什么异样，他感到今天和平时不太一样。来到了望塔后看到自己青梅竹马的好友法拉也在这里。呵呵，像她这女孩在这里出现还真是罕见。原来她也因为看到天空中的异样而来这里看个究竟……这时，突然从天空中落下一个不明物体，见事不妙两人分头跳下了望塔……轰的一声，了望塔被不明物体砸成了碎片。

法拉好奇的赶过去看看那个不明物体到底是什么，利德担心她有危险于是也赶过去。(按 X 键可以令主角快速行走)之后可以进行一些战斗，这次的战斗系统和前作差不多，战斗中玩家控制主角前后移动，按两下前或后可以冲刺。○键是普通攻击，如果加上方向要素会变成其他形式的攻击，X 键是使用必杀技（目前还没有修得)。另外本作敌人比较厉害，而且很结实，所以战斗中按方块键进行防御变得十分重要！善加利用会使伤害减到最小。按三角键可以使用道具和其他一些功能。另外这次引入了熟练度的概念，比如主角的斩和刺都有熟练度，这个熟练度会影响到必杀技的修得，再有就是连击数，这个数值越高，得到的经验值也就越多。

离开了望塔向右侧走，在这里可以得到一些防具和道具，并可以在这里的绿色记录点回复 HP(其实可以在这里多转转，这里有一些回复道具和一些料理用道具，并可以熟悉一下本作的战斗系统)。继续向右走，在半路看到一个可爱的生物在那里晃来晃去，好象在等什么似的……。这时利德看到法拉和一个身着异装的少女在一起，当尝试和那女孩沟通时发现完全听不懂她的语言(全是些￥#%-%*#￥%......)，这时利德发现那个不明物体要爆炸，于是和大家一起离开，看到法拉没事，这才放心。当利德和那个异族少女接触时，少女身上发出了红色的光，这使主角感到很奇怪。之后众人回到边境的村庄**ラシュアン**。

在村长家村长告诉利德这个异族少女会给村子带来灾难……村长话音未落，突然从屋外闯进一名和异族少女说同样语言的大汉，显然是冲着那个少女来的。之后发生战斗，虽然敌人攻击力很强，但 HP 不怎么多，几下就可以解决。打败敌人后，村长好象想起了什么可怕的往事，认为异族少女和以前的大灾难有关……，于是让利德把女孩赶出村！这时法拉气愤地和村长说要是赶走她的话，她也跟着离开。于是利德一行人来到法拉的家……



法拉给异族少女换上了自己的衣服，并说这样就不会有人认出她来了。利德问她是否真的要离开村子，法拉说一定要找到能理解异族少女语言的人，这时她想起了少年时的玩伴：爱哭的鼻涕虫，现在的大学士基尔。之后主角也决定和法拉一起旅行。众人向"学问之町**ミンズ**"出发。其实在出村之前可以好好转转，仔细调查一下坛坛罐罐可以得到不少好东西，



并可以从不可思议的料理人处学到一种料理(游戏中隐藏着许多不可思议的料理人，他们会装扮成各式各样的东西，只要找到他们就会传授给主角新的料理，所以在村庄里仔细探索每个角落就变的非常重要。另外，料理在游戏中也扮演着很重要的角色，除了恢复各种数值/状态外，还可以使主角们的攻击力/防御力等数值提高。另外在村长家还可以得到一个道具图鉴(重要道具)。在村里还可以找到 2 枚**レンズ**

出村后西行过桥，在这里大家为了以后旅行方便相互通报了姓名，异服少女一直叫着梅洛蒂、梅洛蒂，之后法拉索性就叫她梅洛蒂。之后 3 人向"学问之町**ミンズ**"出发。由于目前的敌人较强，所以最好多练练级。过桥后一直往南行，先不要进下方的建筑屋，在环山的空地上好好绕绕可以进入一个隐藏的地点，在这里可以从一位老伯处学会一种战斗的指令——号令，这样在战斗中选择号令指令就可以使用相关的战术(其实在世界各地都有这样的隐藏地点，所以大家闲着没事时可以在地图上好好逛逛)。一直向南走来到"**レグルス**道场"，在这里可以整理一下装备。在宿屋的 2 层可以找到一名不可思议的料理人并学到一种新料理。

离开"**レグルス**道场"向东走，来到**ラシュアン**河的断桥处，由于这里正在修理中，而且水流湍急，所以暂时无法通过。从其中一位工人处得知"**レグルス**道场"的武术老师说不定会有办法。于是利德一行人返回"**レグルス**道场"(半路上梅洛蒂与主角再次发出红色的光芒…………)。回到"**レグルス**道场"击败这里的学徒后见到法拉的武术老师富兰克。之后在这里仔细调查可以找到 2 枚**レンズ**和其他一些道具，和这里的学徒对话可以得到一些关于战斗的方法，还可以得到一本关于战斗方法的书(重要道具)。另外，调查最下方房间里的大箱子，这里是一位不可思议的料理人，但现在主角们的料理水平还不高所以没有传授主角，记着以后再



来吧。找到富兰克老师后，法拉学会了回复的特技，这时富兰克老师希望利德能拜自己为师，并让主角去找他的一个学徒。和道场里最下方房间里的学徒对话后得知要通过ラシュアン河的急流，只有借助水之晶灵的力量才行。之后利德一行人再次来到ラシュアン河的断桥处，在这里和道场的学徒对话后利用水之精灵的力量使水流变慢，于是众人乘坐木筏顺流而下，接下来是一个迷你游戏，用方向键左右来控制木筏的移动，○键用来加速。

通过急流后，一直向东南走到“学问之町ミンズ”，在这里可以整理一下装备，另外在食堂里调查花盆可以从不可思议的料理人处学到新的料理。在村里和大家对话可以得到许多情报。另外在这里的图书馆可以查阅到许多文献，其中里面提到了梅洛蒂所说的“美鲁尼克斯语”。另外从图书馆右上方的路进入体育场，在进入操场台阶附近仔细调查可以找到1枚“レンズ”，另外和操场的学生对话可以进行迷你游戏。在村子里一直向西走来到这里的ミンズ大学，从接待大厅处得知基尔所在的房间，之后利德等人前往光之晶灵研究室，在这里找到找到了基尔以前的助手桑库，和桑库话刚说的一半，呆在门外的梅洛蒂突然闯近来折腾了一番，把这里搞得乱七八糟，因此这里的学部长愤怒的把大家赶了出去……。之后从桑库处得知梅洛蒂很可能就是“宫庭晶灵术士”，并告诉大家基尔现在在西南方的“岩山の观测所”处。这时法拉突然想起一件事，于是问桑库，基尔现在是否已经不在这里上学了？桑库告诉她由于基尔的一篇“世界连锁崩坏的推论”的论文而被学部长给予休学处分……（一大滴汗！）先不要急着去“岩山の观测所”，和楼上的学生们对话可以得到一些情报，另外，在这里还可以玩一个回答30问的迷你游戏（全部答对会有意外的收获）。

离开“学问之町ミンズ”众人前往西南方的“岩山の观测所”。通过山路来到山顶的观测所，在这里终于找到了基尔。好朋友寒暄后，基尔借助“美鲁尼克斯语”字典得知梅洛蒂来自一个叫做“塞利斯提亚”的地方。这使利德等人大为震惊，塞利斯提亚——那不是空中的逆世界吗…………？之后基尔让利德用望远镜看天空，利德把望远镜的焦距调大后看到远处有一个很小的黑球，基尔解释说那就是世界崩坏的前兆。为了能更好的和梅洛蒂沟通，基尔提议去找马塞特博士。他是“美鲁尼克斯语”的权威，找到他后相信可以了解到更多关于梅洛蒂的身世。不过马塞特博士现在已经离开了ミンズ大学，住在“モルルの村”，需要通过东侧的“望乡の洞窟”才能到达。另外这个观测所里仔细调查可以找到1枚“レンズ”。

回到“学问之町ミンズ”去ミンズ大学，现在可以进入之前无法进入的研究室，其中在水晶灵研究室可以找到一枚“レンズ”。来到“学问之町ミンズ”东侧的“望乡の洞窟”后，在这里利用海潮的涨落打开通路，洞中有一个宝箱也需要等海潮涨满后才可以得到。（只要在这里多转几圈海潮自己就会涨落）来到洞窟的深处击败怪物后利德等人决定先休息一下，之后回忆起他们小时侯的往事……之后大家继续前进，在出口右侧的岔路尽头调查木堆后可以找到1枚“レンズ”。

出洞窟后一直向东走来到“木阴の村モルル”，在村里可以买一些新道具，其中在食品店里调查可以找到一名不可思议的料理人学会一种新料理。来到村子的最上层，在这里见到了马塞特博士。博士想利用梅洛蒂的晶灵感应而让大家带上特殊的耳饰来与梅洛蒂沟通，但失败了。这时梅洛蒂好象感应到了什么似的坐立不安，之后一个人离开马塞特博士的屋子，法拉不放心也追了出去，在基尔也出去前马塞特博士告诉他梅洛蒂也是和他一样的…………另外，在博士的房间里调查可以找到1枚“レンズ”和一位不可思议的料理人并学会新的料理。

离开博士的屋子来到下方的“モルル奥地”。跟着梅洛蒂来到最深处，原来她为了找宠物跑过来，这时她的宠物正被怪物袭击……击败怪物后法拉和基尔突然能听懂梅洛蒂的语言了，原来先前博士给的特殊的耳饰正确的测到了梅洛蒂的波长……终于没有了语言障碍。梅洛蒂告诉大家她是为了阻止两块世界的碰撞而来到这里找解决方法的，只要找齐这个世界所有的大晶灵就能阻止造成灾难的碰撞。回博士家把事情向博士说明后，博士交给利德一张世界地图（重要道具）并告诉他在离这里不远的东北方“水晶灵の河”住着水之晶灵。并传授给法拉解毒的特技。

来到“水晶灵の河”，在这里仔细调查可以在树后找到1枚“レンズ”，通过一些浅滩找到水之晶灵，对话后水之晶灵并没有立刻协助主角他们，基尔告诉利德看来水之晶灵要看一下大家的实力，于是继续前进。在路上可以找到一些不错的武器及防具（有些藏在数丛里，要仔细调查），其中有一把水属性的短剑很强一定要得到。最后击倒水之晶灵后得到了晶灵的力量（在以后的战斗中可以使用晶灵的力量）。虽然得到了水之晶灵的力量，但其他晶灵又在哪里呢？于是众人商议后决定前往“王都インフェリア”把发生的所有事情汇报给国王陛下。先回“木阴の村モルル”和马塞特博士对话，可以得到一本怪物图鉴（重要道具）。

出“木阴の村モルル”向东走，过桥后来到通往“王都インフェリア”的必经之路“いざないの密林”，这个森林迷宫的要点就是把“馄饨”和“破坏”这两个神像的脸都调到面向右的位置，把“秩序”和“创造”这两个神像的脸调到面向左的位置，这样就会打开一条通路。另外在一处有五个神像的地方走到最上部调查可以找到1枚“レンズ”。之后跟着梅洛蒂的宠物从森林右侧的通路走向森林的另一半。休息后进入森林的右侧，右侧森林的功略要点就是寻找并击败森林里的5个魔物，之后这里的5个石像会消失并出现一条走出“いざないの密林”的通路。

离开“いざないの密林”后继续向北走来到“王都インフェリア”。来到王都的城下町后一定要好好转转，除了更换装备外还有不少道具可以探索，其中在“宿屋”二楼和“王立剧场”里仔细调查分别可以找到两位不可思议的料理人并学会新的料理，另外在“王立剧场”里还可以找到1枚“レンズ”。逛完城下町后去王城拜见国王，来到城门但守门的士兵不让利德等人进去。没办法



只好想其他的方法，最后基尔提议先去"王立天文台"用天文望远镜找到世界将要崩坏的证据。进入"王立天文台"后众人来到顶楼，但这里的学士狂妄的不准基尔使用天文望远镜观测，基尔只好把他的论文交给那个学士，但那位狂妄的学士完全不把基尔的论文放在眼里，一把将论文扔掉并告诉大家如果再不走就叫就卫兵了，没办法大家只好气愤的离开……这时基尔突然想到"**セイファ－ト**教会"，希望教会里的人能帮上忙。于是众人决定前往城下町东侧的"**セイファ－ト**教会"。

在教会见到大司教"迦鲁瓦尼"并把两个世界将要碰撞的事情告诉了他，没想到他不但不信而且还叫卫兵捉拿基尔等人。看来又得逃跑了……（汗）刚出门口一堆卫兵围上来说要以散布恐怖言论的罪名逮捕他们，利德刚要准备战斗，这时基尔提告诉利德这也许是一个拜见国王的好机会，虽然要面临被判死刑的危险……。接着士兵长押送利德进了水牢，国王透过铁网质问水牢里的基尔等人为何要散步恐怖言论，基尔请求国王只要测量一下就能找到答案，但国王和王后不以为然，命令士兵长放水处决基尔等人……

在大家正要想办法逃离时突然从水牢上方放下梯子，原来"王立天文台"的"佐西默斯台长"看了基尔的论文后认识到事态的严重性，所以立刻赶到王宫通知国王，正好赶上处决基尔等人……在佐西默斯台长的邀请下基尔决定协助他一起观测两块大陆将要碰撞的时间，而利德等人也获得了自由。之后士兵长带利德等人在会客室休息，由于又是逃命又是死刑的折腾了一整天，大家很快的进入了梦乡，而基尔则兴奋的使用着王立天文台先进的天文望远镜观测了一夜……。第二天早上公主殿下和士兵长一起通知利德等人去拜见国王，据说国王有重要的事情宣布。在离开会客室前调查床边的柜子可以找到1枚"**レンズ**"。

大家来到王宫后国王让佐西默斯台长给大家讲解了关于两个世界将要碰撞的问题。国王告诉大家这一定是塞利司迪亚人的阴谋，他们这些野蛮人想摧毁我们的大陆，我们要战斗！我们要派遣最精锐的士兵通过"光之桥"去阻止他们的野心！说完后国王宣布散会。会后法拉向佐西默斯台长询问光之桥的情报，台长告诉大家光之桥是30年前一位晶灵术士偶然发现的一座可以通向塞利司迪亚大陆的建筑，但目前为止还没有发现启动该装置的方法……离开王城前士兵长交给利德一张港口的通行证（重要道具），有了它就可以进入"王都**インフェリア**"北方的港口。另外在"王立天文台"的观测室里还可以找到1枚"**レンズ**"（再有就是在城下町的宿屋3楼目前无法进入，只有以后再来）。

离开"王都**インフェリア**"后一直向北走来到港口，出示通行证后可以坐船返回"学问之町**ミンズ**"或"商业之町**バロ－ル**"。在港口的小屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在右侧通往"商业之町**バロ－ル**"泊位的木桶处调查可以找到1枚"**レンズ**"。之后众人决定前往"商业之町**バロ－ル**"打听大晶灵的下落，上船时基尔突然表示自己要留在这里协助佐西默斯台长一起研究光之桥，他还说能在王立天文台研究课题是他一生的梦想。之后利德一行人坐上了开往"商业之町**バロ－ル**"的船……





下船后在港口仔细调查可以找到1枚"**レンズ**"和一位不可思议的料理人并学会新料理。之后西行来到"商业之町**バロ－ル**"在酒场2楼的平台上可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在町里还可以和一位女孩玩拣石子的迷你游戏。在町里法拉看到一个大汉正在欺负一个小孩，于是跑过去修理了他一顿，没想到那个小孩是个小偷，这下那个野丫头又惹麻烦了，这时一位叫雷斯的人出现帮大家解了围。在饭桌上雷斯提到"风晶灵**の**空洞"里的坛子，这时法拉要求雷斯带路，不过雷斯要求向利德索要5万元领路费，在这里要选第二项：否，之后雷斯让利德准备好后去宿屋找他。可以先在这里好好逛逛，其中在宝石店里调查可以找到1枚"**レンズ**"，在宿屋里调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外如果捉到那个小偷的话可以得到非常珍贵的变换道具。再次见到雷依后，法拉和利德惊奇的发现当梅洛蒂与雷斯接触后也能发出红色的光芒，这究竟是怎么一回事……？

出町后一直向西南走来到"风晶灵**の**空洞"，这个迷宫其实并不复杂，只要合理的利用风就可以到达洞窟的最深部，另外在一处会陷落的夹道右上方探索可以找到1枚"**レンズ**"（目前为止共计18枚）。在洞窟的最深部击败风之晶灵后得到其力量，这样就可以在菜单里调和晶灵魔法了。出"风晶灵**の**空洞"时雷斯说在这里还有些事没办完之后便离开队伍，不过之后赶来加入队伍的基尔可以补上他的空缺，对于神秘的雷斯，基尔感到有些不安，难道他是……。由于得到了新晶灵的力量，在地图画面按方块键后会多出一个"**エアリアルボ－ド**"的选项，利用它可以在低空漂浮从而越过一些障碍，这样就可以去一些之前无法到达的地方冒险。在风精灵洞窟西侧的海岸尖角处会进入隐藏地点，在这里可以找到1枚"**レンズ**"。记的之前听人说过世界东大陆是一片炎热的沙漠地带，于是利德等人决定前往东大陆寻找火之晶灵的下落。到达东大陆的"热沙**の**町**シャンバ－ル**"后，在这里可以更新一下装备。在宿屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在村里的喷水池里可以找到1枚"**レンズ**"（目前为止20枚）。在村里还有一个女孩根据你之前收集"**レンズ**"的数量而给你奖品。另外在町里还可以玩一个迷你游戏，要想获得胜利的话，一定要调查右下方的宝箱，在宝箱里可以得到一双快速靴，这样战斗中的速度会提高很多。再有就是在料理斗技场里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在斗技场2楼的椅子上还可以找到1枚"**レンズ**"。

前往"热沙**の**町**シャンバ－ル**"东南方的"火晶灵**の**谷"，由于这里充满了炎热的岩浆众人无法通过，这时基尔召唤出水之晶灵，利用晶灵的结界就可以在这里自由行动了，不过要注意结界的HP，所以要快速行动不要逗留太久。在寻找火之晶灵的途中遇到一处需要用光之力量才能打开的门，只好以后再来。在谷的最

深部找到并击败火之晶灵，在战斗前最好给大家装备上防火属性的装备，这样打起来会比较轻松。战胜火晶灵后三种晶灵合成为光之晶灵莱姆，之后莱姆交给利德一件启动"光之桥"的道具(重要道具，按 R1 可发射光束)利用这个道具可以打开刚才需要光之力量打开的门，在其中一个宝箱中可以得到 1 枚"レンズ"。离开"火晶灵の谷"梅洛蒂会告诉大家晶灵术的合成方法，之后基尔告诉大家"光之桥"就在"ファロ－ス山"上，这是他在王立天文台工作时打听到的，于是利德等人向"ファロ－ス山"出发。在出发前可以在"热沙の町シャンバ－ル"左上的小岛上转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以得到 1 枚"レンズ"和遇见一个老兵并学会新的指令。

到达"ファロ－ス山"后在西侧的森林里转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的指令。进入"ファロ－ス山"调查宿屋里的柜子可以找到 1 枚"レンズ"，另外和这里的神父对话后传授给法拉新的特技。之后众人向"光之桥"进发，走到半路突然发生许多巨石落下的事件法拉和大家走散了，昏迷中的法拉回忆起小时侯的一些往事……之后利德等人去找法拉的下落。在半路上看到雷斯和法拉在一起这才放心，由于和雷斯隔的很远所以约定一起在山顶会合，于是众人向山顶出发。一路上并没有什么难点，利德等人在山顶和法拉会合后进入机关室，在这里梅洛蒂和基尔合力召唤出光之晶灵莱姆并打开了通往塞利司迪亚大陆的光之桥。

当利德等人正要通过光之桥时雷斯赶来，他告诉大家他原名叫雷依西斯，是王国元老骑士，为了监视利德等人而一直跟随着大家。利德等人为了去塞利司迪亚大陆阻止两个世界的碰撞不得不向阻拦大家的雷斯出手。击败雷斯后突然听到后面追兵的脚步声，情急之下利德等人急忙进入光之桥……。通过光之桥，利德等人终于来到了塞利司迪亚大陆，这里的阳光、空气和原来的世界完全不同，而且好象是完全相反的。终于回到故乡的梅洛蒂兴奋的邀请大家去她的故乡"アイメン"做客…………

——DISC1 END——

## DISC2 OPEN

开始后在附近调查一下可以找到 1 枚"レンズ"，另外可以在这里回复一下 HP 和 TP。离开传送点向东南走来到梅洛蒂的故乡"晶灵の栖む町アイメソ"，梅洛蒂给大家介绍了村里人后就带大家到自己家里作客，来到一个新的村子按惯例当然要好好"搜刮"一下。梅洛蒂带大家在村子里转了转并补充些装备。参观完村子后去梅洛蒂家休息，这时她说要带大家去町里的图书馆看看，利德因为不感兴趣推托说自己累了先回去休息，于是梅洛蒂陪基尔前往。回屋后发生和法拉的事件，之后分别回屋休息。第二天早上发现梅洛蒂她们没有回来，于是决定去图书馆看看，在梅洛蒂家和村里的图书馆里仔细调查后找到 2 位不可思议的料理人并学会新料理，另外调查梅洛蒂家桌子



可以找到 1 枚"レンズ"。在图书馆里找到了梅洛蒂他们，原来梅洛蒂为了陪基尔查找文献在图书馆整整一夜没合眼。回到梅洛蒂家，为了得到更多有关晶灵的知识梅洛蒂推荐大家去大陆东方的"ルイシカ"找加莱诺斯。而要去"ルイシカ"需要乘坐火车，于是大家出发寻找线索。



离开"晶灵の栖む町アイメソ"后来到南方的车站，在这里得知由于没有燃料火车暂时还无法启动，梅洛蒂告诉大家在"晶灵の栖む町アイメソ"可以找到燃料，于是众人回到"晶灵の栖む町アイメソ"。在町里基尔问梅洛蒂她所说的加莱诺斯是什么样的人，梅洛蒂解释说加莱诺斯是一位对晶灵学很有造诣的学者而且还是自己的恩师，此外晶灵火车的引擎也是他开发的……之后在武器店调查一个和大炮似的东西并用 2000 元从老人处买到它(重要道具)。

回到车站后大家乘做火车向"ルイシカ"发进，途中有一个开火车的迷你游戏，要点是在火车进站的同时快速按方向键上，这样就会 100% 成功。到"ルイシカ"站后下车去车站东方的"废墟の村ルイシカ"(去之前可以在车站里整理一下装备)进村后很快就找到了加莱诺斯的屋子，梅洛蒂见到加莱诺斯老师后非常高兴，接着给利德等人引见了他的老师。寒暄后加莱诺斯老师对利德和梅洛蒂接触后会出红色的光芒很感兴趣，于是提出要仔细研究一下。在宿屋仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，之后利德去地下实验室接受加莱诺斯老师的身体检查，而其他人则回房休息。晚上法拉和梅洛蒂相互谈起她们父母的事，好象梅洛蒂有一段不平常的经历…………

第二天早上加莱诺斯老师告诉主角说他身上蕴藏着巨大的力量，只不过现在还没有条件激发出来而已。如果之前在宿屋里找到了料理人，那么在村里仔细调查还可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。离开"废墟の村ルイシカ"后一直向西北走到尽头，在森林里有隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的指令。接着去"ルイシカ"车站乘做火车，选第二项在"U 坑站"下车。

来到"U 坑站"进入地下迷宫。这里的要点就是利用管理室柜子中的 3 种工具：铁锹，炸药，钥匙，把迷宫里的障碍清除后用钥匙打开升降机。(在这里拉动传送带会有一种宝箱，干掉后不但经验值超多而且还有一个很不错的武器落下，虽然它很厉害但一直处在中毒状态，只要挺住就能战胜它)在大家休息时有一个迷你游戏，之后得到晶灵纸牌(重要道具)。休息后大家继续前进，在看到一处有 4 只类似兔子的生物后，跟着它们就可以来到集落，在这里得知地之晶灵就住在这里。在集落里仔细调查可以找到 1 枚"レンズ"，接下来就要挑战地之晶灵，地之晶灵并不是很强，几下就可以解决。收服地之晶灵后众人利用地之晶灵的力量离开地下迷宫，这时梅洛蒂建议大家去西方的"港町ベイルティ"寻找其他晶灵的下落。要去"港町ベイルティ"需要渡海才可以，于是大家去找船的线索。

出洞往西走发现一间"小屋"，于是大家决定进去看看。进入



后发现好象屋里没人，众人刚要离开突然门自己开了，于是大家一起进屋休息。进屋后没多久突然喷出催眠瓦斯……梅洛蒂醒来后发现屋子的出口没了，于是回屋叫醒大家一起寻找出口。在休息室里调查挂钟可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。

离开休息室进入一个神秘的房间，先去左侧房间走到尽头打开机关，之后去右侧房间走道尽头得到小鸭子玩具，之后在其它房间里找到小鸭子玩具的发条。回到有记录点的房间调查中央的水槽，把小鸭子玩具上满发条放到水里便可打开上层房门的机关。通过上层的门来到地下 7 层，之后几层的要点都是要寻找小鸭子玩具和发条，这样就能顺利过关。其中在在第 6 层需要按 R1 把墙上的纸烧掉门才会出现。第 5 层的问题答案：左侧屋子第一间房间选第三项、第二间房间选第一项、第三间房间选第二项、第四间房间选第三项；右侧屋子里的房间选第一项。在第 4 层左侧房间最下面的屋子里调查可以找到 1 枚“レンズ”。要改变 3 层右侧屋子里的传送带方向需要在左侧屋子里第三个房间中把人像推到机关上。2 层的机关：根据左侧屋子里 3 个房间中画像的角度把其它房间中画像调到相应的角度，这样机关就能打开。在 1 层右侧屋子里上方的房间中调查，可找到 1 枚“レンズ”，当用小鸭子玩具把一层的机关也打开后会出现一个巨大的机器人。击败敌人后就可以走出这个鬼地方了。

大家刚要离开，忽然从房间里走出一位神秘人物说利德等人的试练通过了……通过试练？？？这到底是怎么回事？对话后得知原来她叫作恰特，是大海贼艾夫利德的子孙，为了寻找海贼留下的塞利司迪亚 7 大秘宝而寻找合格的船员，刚才只是试一下利德等人的实力。在会客厅里利德答应了恰托的邀请之后众人乘上“邦爱鲁提亚”号（“邦爱鲁提亚”在因菲薄利亚语的含义是富贵）。在邦爱鲁提亚号的引擎室里调查可以找到 1 枚“レンズ”。去船长室发生事件，之后乘船向“港町ベイルティ”出发。

到达“港町ベイルティ”后才发现这里很冷，整个街道都被大雪覆盖着。在町里的鱼屋中和酒场 2 楼的房间里调查，可以找到 2 位不可思议的料理人并学会新料理。在酒场中得知冰之晶灵就住在村北的深山里，由于最近冰之晶灵发怒所以最近町里一直被冰雪所包围。听到冰之晶灵的消息后大家兴奋的准备向冰之晶灵所在地出发，在出发之前最好先去服装店换上防寒用的衣服。来到服装店后要在这里要给 3 位角色指定服装，只有选择他们满意的服装才可以，选好服装后众人向村北的“冰晶灵の山”出发。来到“冰晶灵の山”后，在山里按 R1 可以融化一些冰柱，这样就能打开一些通路。另外在一处有强风和的两个宝箱的地方，先绕到左侧上方，这样雪会塌落，在塌落的地方调查可以找到 1 枚“レンズ”。在山上可以看到一根大冰柱挡路，由于利德推不动冰柱所以只好找其他方法。在右侧山路上可以拾到一个箱子，把它拿到冰柱处点燃就可以融化冰柱的底部。推倒冰柱后继续前进，很快就找到了冰之晶灵。击败冰之晶灵后“港町ベイルティ”的积雪便会融化，得到冰之晶灵的力量后还得到一个冰属性的戒指（重要道具，按 L1 可以放出冰粒）。

回“港町ベイルティ”看到大家正在町里庆祝，这时酒馆里的一个年轻人请求利德等人加入自由军“西鲁艾西卡”。年轻人解释到西鲁艾西卡是为了讨伐“巴利鲁”而组建的队伍。由于抱着相同的目的，利德等人同意和年轻人一起去拜见他们的首领“佛格”，而且佛格还知道“巴利鲁城”所在的位置。在遥远的西大陆有一个“职人の町ティンシア”，而佛格现在就住在那里，之后从年轻人处得到信物（重要道具）。晚上梅洛蒂身上再次发出奇异的光芒，她告诉法拉她感觉到自己的故乡アイメン传来一阵阵的悲鸣，好象发生了什么事，她想自己一人回去看看并让法拉她们先走，但法拉不放心梅洛蒂便决定让大家陪她一同前往。第二天和那位年轻人说明后大家决定先返回“晶灵の栖む町アイメン”，另外从年轻人那里得到塞利司迪亚大陆的地图（重要道具）。町里的积雪融化后在町里仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。另外在町左出口附近的大树周围、町右出口附近的海鲜车处调查分别找到 2 枚“レンズ”，再有就是离“港町ベイルティ”较远的西南方有一处临河口且在两山之间有一条夹道的地方有一处隐藏地点，在这里可以找到 1 枚“レンズ”。在“港町ベイルティ”乘坐恰特的“邦爱鲁提亚”号向北方的“晶灵の栖む町アイメン”进发。

回到“晶灵の栖む町アイメン”后看到町里是一片狼籍，好象被什么可怕的力量袭击了。在町里四处转了一下，最后在图书室见到破坏者——西阿蒂斯，于是利德等人愤怒的冲过去摆平了他。在武器屋里找到武器店老板和另外的幸存者，交谈之后大家认为这一定又是“巴利鲁”所策划的惨案，一定要找他报仇！为了和自由军“西鲁艾西卡”会合，大家向东方的“职人の町ティンシア”出发。（在出发前去町里的武器店调查破碎的玻璃柜可以找到 1 枚“レンズ”）

——未完待续——



# 北京万和一族电子销售中心
# GAME购物天地

北京店:宣武门内大街139号 TEL:66014609
天津店:南开区龙井里3号楼底商 TEL:27375476




## 发放顾客金卡,银卡

只要在本店消费满 1500 元即可获赠顾客银卡一张 消费 2500 元即可获得顾客金卡一张(可累计消费)
优惠多多享受多多
**详见店内海报**

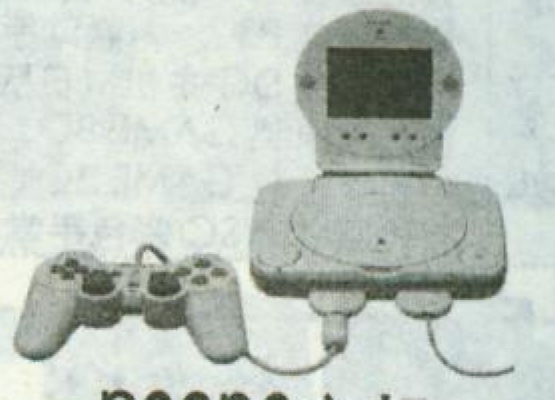


## 预定GBA
彩色16位手掌游戏机



超薄
超轻
超靓

大作迭出 精彩纷呈
WSC 价格:700
WSC 限定版:1250
(送最终幻想卡一盘)



psone主机
(双柄 电源 连线)
1199元
便携屏幕
750元



Sega Dreamcast
## 樱花大战限定版
## DC套机2600元

PS2—18000型
内置DVD
3890元
(不含记忆卡)





日版 美版 欧版
任你选 价格吗?
你说了算??????

汇集数百种 GB 软件,在北京天津两店发卖,凭此广告来店,优惠 5 元
只有 3 月份才有效



还不买GB
GB黑白 249
彩色499

游戏版 海马版 城之内版
3 卡合计:189 元 单卡:70 元



日本销量冠军
几日销售达百万套



预定
決戦II

## GBC

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏王 4 | 70 | 仙界异闻录 | 32 | 游戏王 2(中) | 70 | 太空战士 8(中) | 24 | 格兰蒂亚 | 35 | 大富翁 | 26 | 古墓丽影 | 65 |
| 女神转生红 | 41 | 罗德岛战记 | 21 | 足球 2000 | 40 | 练金术士 | 40 | DDR 尽爆热舞 | 47 | 侏罗纪 | 27 | 音乐节拍 3 | 45 |
| 女神转生黑 | 41 | 玩具兵 2 | 35 | 拳皇 2000 | 38 | 游戏王 3(中 | 30 | 格斗料理 | 88 | 数码暴龙 | 25 | 暴走货柜车 | 45 |
| 樱花大战 | 73 | NBA2001 | 36 | 拳皇 99 | 38 | 坏玛莉 3 | 39 | 怪兽战略 | 45 | Q 版赛车 | 50 | 警车追匪 | 45 |
| 口袋水晶 | 42 | 街霸 3 | 31 | 心跳回忆体育 | 43 | 高达 2 代 | 60 | 玛莉网球 | 45 | 怪兽牧场 | 50 | 1942 飞机 | 42 |
| 孤岛冒险 2(中) | 83 | 口袋金(中 | 32 | 心跳回忆文艺 | 43 | 最终幻想 | 48 | 勇者斗恶龙(中 | 38 | 泡泡龙 5 | 43 | 彩虹勇士 6 号 | 42 |
| 牧场物语 3 | 39 | 口袋银(中 | 32 | 燃烧战车 | 40 | 超级机械任大战 F | 82 | 水晶魔兽 | 58 | 第五次机械人大战 | 24 | 萨尔达中文 | 38 |

免邮费

## GB

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 95 格斗之王 | 22 | 七龙珠 | 18 | SD 机械大战 | 23 | 热血足球 | 15 | 玩具总动员 | 17 | 三国志(中) | 19 |
| 96 格斗之王 | 23 | 王国物语 | 26 | 月影村怪物 | 21 | 幽游白书 2 | 21 | 拆楼 | 18 | 口袋红(中) | 29 |
| 97 格斗之王 | 32 | 公主钟声 | 25 | 侦探柯南 2 | 16 | 幽游白书 3 | 22 | 太空战士(中) | 20 | 口袋绿(中) | 29 |
| RB 饿狼 | 16 | 牧场物语 | 22 | 动物园 2 | 21 | 幽游白书 4 | 22 | 侏罗纪 3(中) | 36 | | |
| 幽幽白书 | 15 | 圣剑传说 | 24 | 炸弹人 | 12 | 第二次机械人大战 | 28 | 口袋妖怪黄(中) | 29 | | |
| 真人快打 | 18 | 大战略 | 18 | 狮子王 | 21 | 爆钓列传 | 19 | 口袋妖怪青(中) | 29 | | |
| 红狼 | 26 | | | 篮球飞人 | 15 | J 联盟足球 | 11 | 吞食天地(中) | 21 | | |






二手PS
九成新保修
799元
数量有限莫失良机

## 强力維修

修理 PS,DC,GB 等主机各种故障.百分之 90 以上的故障立等可取.收费合理

## 预约定购

本中心可为您定购原版游戏,配件或其它您所了解的一切物品.

## 全面收购

你不要的东西,千万别仍,在这里还会给您带来意想不到的价值.意想不到的惊喜.

汇款及信件地址:北京东城区东四邮局 630 信箱 收款人:陈光
邮编:100010
查询电话:010-66031379 010-66014609
查询时间:每日上午 10 点------下午 3 点 星期六 日全天查询
汇款后请耐心等候,我们会尽快把您所购物品寄到您的手中。

**万和一族加盟销售店**

**山东烟台加盟店:** 烟台芝罘区振平街 10 号副 1 0535—6263081
**黑龙江大庆加盟店:** 大庆东风新村东安市场 130 室 0459-95950-38138
**四川成都加盟店:** 成都新华大道文武路 160 号 028 6747410
**河北张家口加盟店:** 张家口市宣化区天泰寺街 1 号 13303137090
**山东加盟店:** 山东东营胜利油田纯梁采油厂 0546-8755177
**天津加盟店:** 北辰区双发商业街 17 号 电话:26828304

Http://www.chinagnet.com/
GAME购物天地

# 游戏世界 精品一族

www.china-tvgame.com

北京零點游戲
beijing zero gameshop

www.china-tvgame.com

优质低价 莫失良机　　批发零售 欢迎邮购

**原装主机**

| 商品 | 售价 | 邮资 |
|---|---|---|
| 索尼原装 PS2（原装震动手柄、原装 AV 线、遥控器、电源线、保修半年） | 3650 | 50 |
| 索尼原装 PS-one（震动手柄、记忆卡、原装 AV 线、电源、保修半年） | 1190 | 30 |
| 世嘉原装 DC 主机（日版全套原装配置、保修半年） | 1090 | 40 |
| 任天堂原装 GAME BOY 彩色机（原厂电池、说明书、保修三个月） | 518 | 20 |
| 任天堂原装 GAME BOY 超薄机（原厂电池、说明书、保修三个月） | 238 | 20 |
| 百代原装 WSC 彩色手掌机（原厂电池、说明书、保修三个月） | 638 | 20 |



## 超豪华配置PSone原装机

**1190**　邮资：30元

主机+震动手柄+原装背包+记忆卡

另：随机购买专用震动手柄 65 元 零售 95 元



欢迎预定GBA次世代手掌机



**特别推荐**

日本原装GB卡

樱花大战（限定版）
售价：168 元
邮资：15 元

**送大礼!!!**

日本原装随卡附送原装限定《樱花手掌机》

## GB经典名作

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| -中文经典推荐- | | 口袋妖怪.黄(中) | 26 | 萨尔达传说 DX(中) | 29 | 古墓丽影 | 70 | 游戏王.三圣战神降临 | 65 | 恐龙猎人 | 39 |
| 中文 GB 金手指卡 | 95 | 口袋妖怪.绿(中) | 23 | 吞食天地 3(中) | 19 | 百变樱花 1 | 32 | -动作\射击\体育\其他- | | 坏玛莉 2 | 37 |
| 口袋妖怪.水晶(中) | 68 | 口袋妖怪.蓝(中) | 23 | 超级大富翁(中) | 33 | 百变樱花 2 | 45 | 大金刚 2001 | 69 | 坏玛莉 3 | 39 |
| 口袋妖怪.金(中) | 29 | 口袋妖怪.红(中) | 23 | 魔法骑士(中) | 58 | 心跳回忆(文艺) | 42 | FIFA 足球 | 39 | 军人 2 | 39 |
| 口袋妖怪.银(中) | 29 | 勇者斗恶龙.怪兽篇(中) | 38 | 女神转生(中) | 58 | 心跳回忆(体育) | 42 | NBA 篮球 2000 | 39 | X-MEN 格斗 | 39 |
| 口袋妖怪金银 2 合 1(中) | 49 | 孤岛冒险 1(中) | 65 | 合金装备(中) | 58 | 神机世界 | 55 | 大刀 GB | 55 | 玩具总动员 2 | 38 |
| 游戏王 1(中) | 38 | 孤岛冒险 2(中) | 69 | -RPG、SLG 经典推荐- | | 超魔神英雄传 | 22 | 全彩色阿拉丁 | 43 | 巴斯光年 | 49 |
| 游戏王 2(中) | 53 | 第二次机器人大战(中) | 28 | 樱花大战 | 65 | 勇者斗恶龙 1+2 | 46 | 仙界异闻录(风神榜) | 43 | 拳皇 2000 | 29 |
| 游戏王 3(中) | 35 | 第三次机器人大战(中) | 23 | 信长野望 2 | 39 | 机甲战士 | 49 | 洛克人 X5 | 45 | 圣诞怪杰 | 45 |
| 牧场物语 2(中) | 38 | 第五次机器人大战(中) | 28 | 魔法外传 | 35 | 彩虹六号狙击手 | 38 | 街头霸王 ZERO | 39 | 流行音乐 | 39 |
| 牧场物语 3(中) | 65 | 侏罗纪公园(中) | 35 | 罗德岛战记 | 24 | 合金装备 | 39 | 1942 街机版 | 35 | DDR 劲舞革命 | 39 |
| 太空战士 4(中) | 22 | 数码怪兽(中) | 59 | 海陆空大作战 | 26 | 口袋妖怪大竞赛 | 39 | 恐龙危机 | 43 | 新世纪福音战士 | 39 |
| 太空战士 8(中) | 36 | 悟空激斗传(中) | 42 | 统钢战记 | 39 | 大贝兽物语 2 | 49 | 玛莉网球 | 39 | 奥运 2000 | 33 |

| -本月新卡推荐- | |
|---|---|
| 游戏王 4-海马 | 75 |
| 游戏王 4-城之内 | 75 |
| 游戏王 4-决斗篇 | 75 |
| 萨尔达-不思议果实 | 75 |
| 口袋国王 | 68 |
| NBA2001 | 41 |
| 心跳回忆.文艺(中) | 68 |
| 心跳回忆.体育(中) | 68 |
| 口袋妖怪 6(中) | 65 |
| 真女神转生.赤之书 | 49 |
| 真女神转生.黑之书 | 49 |
| 勇者斗恶龙 3 | 55 |

**本月邮购任意GB卡带2盘，本店即送精美“皮卡丘”便携包一只，10种颜色任选。（需另付邮资5元）只限本月，莫失良机！！**

## GB大容量彩色合卡

| 编号 | 内容 | 价格 |
|---|---|---|
| BC5C15(彩) | 口袋妖怪蓝(中) 口袋妖怪绿(中) 三国志(中) 第五次(中).. | 58 |
| BC5C14(彩) | 太空战士 8(中) 三国志(中) 口袋妖怪红(中) 吞食天地 3(中).. | 58 |
| BC4C13(彩) | 侏罗纪 3(中) 太空战士 4(中) 口袋妖怪红(中) 太空战士 8(中).. | 58 |
| BC4E52(彩) | 口袋妖怪银(中) 吞食天地 3(中) 三国志(中) 西游记.. | 62 |
| BC4E51(彩) | 口袋妖怪金(中) 太空战士 4 七龙珠 第五次机器人大战.. | 62 |
| AC4B01(彩) | 吞食天地 3(中) 三国志 3(中) 骑士物语 龙之封印.. | 39 |
| 完美组合 1 | 牧场物语 2(中) 三国志 3(中) 第五次机器人大战(中) 游戏王 3(中).. | 75 |
| 完美组合 2 | 口袋妖怪金(中) 吞食天地 3(中) 大战略(中) 蜡笔小新 5.. | 59 |
| 完美组合 3 | 口袋妖怪银(中) 吞食天地 3(中) 第五次机器人大战 蜡笔小新.. | 59 |
| 完美组合 4 | 第四次机器人大战(中) 太空战士 4(中) 吞食天地 3(中) 三国志 3(中)... | 58 |
| 四大金刚 1 | 太空战士 8(中) 第五次机器人(中) 三国志(中) 大富翁(中).. | 55 |
| 中文 2 合 1 | 第二次机器人大战(中) 三国志(中) | 38 |
| AK001 | 口袋妖怪金、银、黄、红全中文版 吞食天地 3(中) 侏罗纪 3(中) 数码暴龙(中) 三国志 3(中) 第五次机器人大战(中).... | 145 |
| AK019 | 口袋妖怪黄(中) 口袋妖怪蓝(中) 口袋妖怪绿(中) 口袋妖怪红(中) 第五次机器人大战(中) 三国志(中) 超级数码暴龙.. | 145 |
| AK007 | 勇者斗恶龙(中) 第五次机器人大战(中) 三国志 3(中) 七龙珠(中) 忍者神龟 小精灵 玛莉医生.. | 95 |
| BJ5017 | 三国志 3(中) 第四次机器人大战 信长野望 大战略 地球保卫战 魔界外传 沙特传说 帝国圣战士 鬼神降临 骑士物语... | 58 |
| A1701 | 龙骑士最强决定战 口袋弹珠 口袋妖怪黄 第二次机器人大战(中) 萨尔达传说 天使王 太空战士 4 坏玛莉 2 吞食天地 罗德岛.. | 105 |
| A2001 | 新长野望 2 口袋妖怪黄 口袋妖怪绿 口袋妖怪青 口袋妖怪红 口袋精灵 口袋赛车 音速小子 玛莉医生... | 75 |
| A1202 | 勇者斗恶龙 6 怪兽最强战士 天使盗贼王 罗德岛战记 口袋妖怪蓝、红 口袋恋爱 牧场物语 三国(中) 吞食 3(中) 太空战士 第二次大战(中) | 125 |
| BM0240 | 太空战士 4(中) 口袋妖怪黄 口袋妖怪红 三国志 3(中) 吞食天地 3(中) 96 格斗天王 皮卡求(全球版) 太空战士 5(中) 三国(中).. | 78 |
| A1001 | 口袋妖怪青 口袋妖怪绿 口袋妖怪红 第四次机器人大战 太空战士 4 新长野望 玛莉医生 坦克大战 网球 超级炸弹人.. | 58 |
| BJ1010 | 勇者斗恶龙 6 坏玛莉 2 怪兽战士 女神传生 萨尔达传说 口袋全集 海陆空大战 罗德岛战记 首都高赛车 坦克大战.. | 105 |
| A1601 | 心跳回忆 口袋妖怪 6 口袋妖怪红 口袋妖怪绿 口袋妖怪青 口袋妖怪黄 口袋恋爱 口袋全集.... | 105 |

| GB 全中文功略书 | |
|---|---|
| GB 口袋妖怪水晶 | 28 |
| GB 樱花大战 | 19 |
| GB 牧场物语 2 | 19 |
| GB 牧场物语 3 | 19 |
| GB 合金装备 | 19 |
| GB 口袋妖怪金银 | 19 |
| GB 勇者斗恶龙 | 19 |
| GB 心跳回忆 | 19 |
| GB 口袋妖怪红绿青黄 | 19 |

以上功略书每本邮资 6 元

| DC 原装/组装配件 | |
|---|---|
| DC 原装 4M 大容量记忆卡 | 480 |
| DC 原装 1M 标准记忆卡 | 155 |
| DC 原装振动器 | 105 |
| DC 原装专用背包 | 45 |
| DC 原装手柄 | 150 |
| DC 原装樱花大战限定版手柄 | 290 |
| DC 原装 DJ 打碟器 | 850 |
| DC 组装 4M 记忆卡 | 78 |
| DC 光线枪(可玩翻版) | 95 |
| DC 专用 VGA-BOX(可玩翻版) | 65 |

| PS2&PS 原装/组装配件 | |
|---|---|
| **PS 原装 PDA** | **特价：260** |
| PS2 原装 8M 记忆卡 | 330 |
| PS2 原装架子鼓(送正版游戏) | 1580 |
| PS2 原装电子琴 | 860 |
| PS 原装飞行、赛车控制器 | 95 |
| PSone 原装震动手柄 | 120 |
| PSone 原装背包 | 35 |
| PS 原装标准手柄 | 49 |
| PS2/PS 原装四打分插器 | 380 |
| PS 组装震动手柄 | 38 |
| PS 8M 大容量记忆卡 | 48 |
| PS 2M 大容量记忆卡 | 38 |
| PS 1M 彩色透明记忆卡 | 18 |
| PS2、PS 通用遥控播放器 | 120 |
| PS 手柄电脑转换器 | 29 |
| PS、DC 通用大功率转换电源 | 80 |
| PS 双用制转器 N-P | 35 |
| PS 全中文金手指 | 29 |
| PS-RGB 端子电视连线 | 38 |
| PS-S 端子电视连线 | 38 |
| PS 原装 AV 电视连线 | 36 |

| GB 原装/组装配件 | |
|---|---|
| GB 原装手袋 | 35 |
| GB 彩机专用放大镜 | 18 |
| GB 黑白机专用放大镜 | 18 |
| GB 双用放大镜 | 25 |
| GB 专用充电器(含电池) | 45 |
| GB 黑白彩机通用外接电源 | 15 |
| GB 黑白彩机通用对战线 | 15 |
| GB 彩机专用保护镜片 | 15 |
| GB 黑白机专用保护镜片 | 15 |

**可为您预定各种原装卡、配件**



**保质全新**

全新 PS 原装光头　290
全新 DC 原装光头　280
只限本月，包安装调试

***GB卡邮资如下：1盘6元 2盘8元 3盘10元以此类推（均含保险）购买合卡，只需写清相关编号即可. 配件类邮费每件10元***

**PlayStation.2 正版游戏（个别需预定）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 鬼武者 | 630 | 空战 | 650 |
| 终极地带 Z.O.E | 630 | NBA 实况 2K1 | 650 |
| 决战 2 | 680 | 生与死 | 590 |
| 维罗尼卡完全版 | 720 | 保镖 | 590 |
| GT 赛车 3 | 680 | 三国无双 | 590 |

PlayStation **新作预定** COLOR

◆预定各类原装游戏产品，新货更新速度快。
◆批发各类游戏机周边配件，GB 卡带，价格低廉。
◆欢迎来电话传真索取报价资料，代办发货。

批发电话/传真：010-65924098

**Dreamcast. 正版游戏（个别需预定）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 维罗尼卡完全版 | 680 | 莎木 | 560 |
| 樱花大战 3 | 680 | 永恒的阿卡迪亚 | 560 |
| 樱花大战 2(限定) | 580 | 首都高 ZERO | 560 |
| 梦幻之星网络版 | 490 | 法拉力 F-355 | 460 |
| 格兰蒂亚 2 | 560 | 创造球会特大号 | 550 |

### 如何邮购商品

1. 请到当地邮局填写汇款单，写清所购物品字迹清晰。如需电汇，请写清地址。
2. 切勿在平信内夹寄现金购物。
3. 本店为您所邮商品均含意外损失保险，请收货时查验。
4. 本店所售商品均含相关质量保证期，如有质量问题请及时与我店联系，以便尽快处理。
5. 请妥善保管汇款凭证，以便查验方便。

**本店地址：北京市东城区交道口南大街甲114号** 本址不收信函、汇款及邮件

**乘104、108路公共汽车-北兵马司站下车北行50米路东即到** (010)64061101

**信函、汇款及邮件请寄此址：北京地安门邮局22号信箱 100009 李维春收**

珍惜来之不易的信誉

>>>>> 查看更多商品信息，敬请光临 www.china-tvgame.com

@ M.G.GAMESHOP@263.NET

# 北京华冕游戏机专营店

北京华冕游戏机专营店　北京市鼓楼东大街179号　010—84043198　**零售　批发　维修**

## 华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40 平米维修车间。
维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证：所有修好的机器均保修半年。
收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机 24 小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 原装任天堂彩色 GB 机 | 电询 | 邮费 20 元 | 16 位原装 SNK 彩色手掌机 | 470 元 | 邮费 20 元 |
| 原装任天堂 GB 超薄机 | 250 元 | 邮费 20 元 | 百代原装彩色限定版套装（带太空战士） | 1280 元 | 邮费 30 元 |

### GB 彩色单卡

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 口袋金中文 | 38 | 牧场物语 3 | 40 | 炸弹人卡片 | 43 | 樱花大战 | 88 | 街霸 3 | 43 |
| 口袋银中文 | 38 | 牧场 2 中文 | 42 | 炸弹人 RPG | 38 | 古墓丽影（32M） | 85 | 格斗 99 | 42 |
| 口袋金日文 | 26 | 三国志 2 中文 | 33 | 统刚战记 | 46 | DDR 劲爆热舞 | 48 | 拳皇 2000 | 42 |
| 口袋银日文 | 26 | 太空 8 中文 | 28 | 钢铁与友情 | 40 | 流行音乐 4 | 48 | 蓝精灵 | 38 |
| 游戏王 1 中文 | 46 | 大富翁中文 | 30 | 坏玛莉 3 | 43 | 机器猫赛车 | 38 | 玛莉奥 3 | 35 |
| 游戏王 2 中文 | 73 | 七龙珠中文 | 28 | 坏玛莉 2 | 42 | 玛莉網球 | 48 | 新机器猫 2 | 40 |
| 游戏王 3 中文 | 32 | 炼金术士 | 48 | 太空坦克 | 40 | 实况 2000 | 45 | 动物园 3（养成类） | 70 |
| 游戏王 4 日文 | 78 | 心跳文艺版 | 49 | 1942 | 38 | FIFA2000 | 42 | 孤岛大冒险 2 代 | 40 |
| 勇者斗恶龙中 | 42 | 心跳体育版 | 49 | 彩虹六号 | 38 | NBAJAM99 | 33 | 最终幻想 | 48 |
| 萨尔达中文 | 35 | 核金装备 | 46 | 封神榜 | 38 | HQ 赛车 | 28 | 格兰蒂亚 | 40 |
| 口袋卡片英文 | 40 | 海陆空大战 2 | 35 | 勇者 1+2 | 49 | 金银 2 合 1 中文 | 52 | 新洛克人 X | 33 |
| 振动顶级赛车 | 48 | 振动弹珠台 | 46 | 振动大金刚 | 60 | 机器人大战完结篇 | 48 | 新世纪福音战士 | 47 |

**新卡推荐**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 口袋水晶日文 | 48 | 孤岛冒险中文 | 68 |
| 口袋水晶中文 | 85 | 雷弩机神中文 | 58 |
| 勇者斗恶龙 3 | 83 | 疯狂大富翁中文 | 82 |
| 携带电兽（加速版） | 58 | 口袋铜 | 35 |
| 携带电兽（威力版） | 58 | 电梯枪战 EX | 43 |
| 真女神转生（红之书） | 48 | 女皇格斗 2000 | 75 |
| 真女神转生（黑之书） | 48 | 真格兰蒂亚 | 86 |
| 超级机器人大战 F 中 | 83 | 大刀记 | 44 |
| 英雄无敌 2 | 45 | 哈罗门 | 60 |
| 英雄无敌 4 | 57 | V-RALLY99 赛车 | 39 |

免邮费中

### GB 黑白单卡

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 97 格斗 | 28 | 飞龙拳 EX | 20 | 口袋红中文 | 29 | 公主钟声 | 30 | 牧场物语 | 26 | 魂斗罗 6 | 15 | 玛莉 7 | 25 |
| 96 格斗 | 24 | 四驱车 2 | 20 | 口袋绿中文 | 29 | 王国物语 | 33 | 98 海战 | 25 | 洛克人 8 | 25 | 赌神 2 | 23 |
| 西游记 | 17 | 三二四驱车 | 25 | 口袋黄中文 | 32 | 化石创世 | 40 | 超级玛莉 3 | 26 | 洛克人 5 | 24 | 四人麻雀 | 15 |
| 斩红郎 | 31 | 热血高校 | 23 | 口袋青中文 | 29 | 三国志中文 | 25 | 雪人兄弟 | 17 | 索尼克 6 | 22 | 幸运卢克 | 18 |
| 侍魂 | 22 | 篮球飞人 2 | 22 | 口袋黄日文 | 31 | 吞食天地 3 中文 | 25 | 吸血伯爵 | 17 | 大金钢 3 | 24 | 战斗忍者蛙 | 17 |
| 街霸 2 | 22 | J 联盟足球 | 19 | 口袋红日文 | 26 | 侏罗纪 3 中文 | 31 | 机甲战警 | 18 | FIFA97 | 19 | 玩具总动员 | 18 |
| 杀手学堂 | 21 | 胜利 11 人足球 | 23 | 口袋绿日文 | 26 | 第二次机器人中 | 32 | 口袋妖怪紫 | 35 | 恐龙猎人 | 20 | 忍者龙剑传 | 15 |
| 幽幽白书 1 | 22 | 忍空 RPG | 21 | 口袋青日文 | 26 | 第五次机器人中 | 26 | 名侦探柯南 1 | 21 | 格斗之王 | 18 | 美少女战士 | 23 |
| 幽幽白书 3 | 22 | 口袋恋爱 | 25 | 大贝兽物语 | 25 | 太空战士 4 中文 | 26 | 名侦探柯南 2 | 21 | 真实谎言 | 22 | 桃太郎电铁 | 25 |
| 幽幽白书 4 | 22 | 魔法阵 RPG | 35 | 月影村的怪物 | 26 | 超魔神英雄传 | 24 | SD 机器人大战 | 28 | 恶魔城传说 | 15 | | |

汇款时请您写清邮编、地址、姓名和所购物品。谢谢合作！　GB 游戏卡均免邮费，目录所登价格即为实际汇款金额

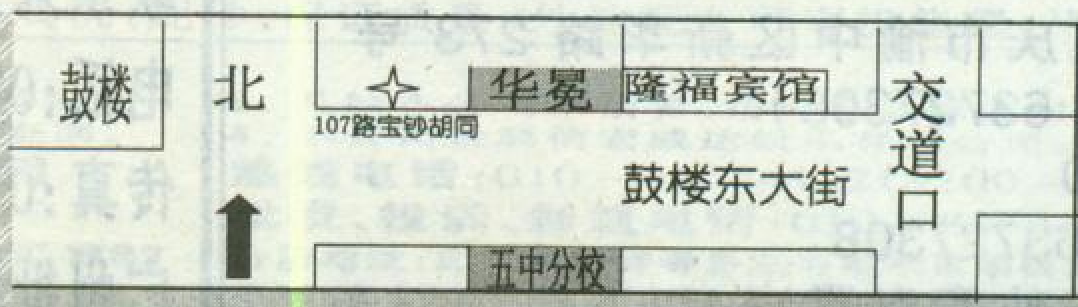
### GB 手掌机合卡

| | | |
|---|---|---|
| 004001 | 吞食天地（中文） 太空战士 4（中文） 第四次机器人大战（中文） 三国志（中文） | 53 |
| 004002 | 游戏王 3（中文） 绿口袋（中文） 第五次机器人大战（中文） 黄口袋（中文） | 63 |
| 006001 | 96 格斗 95 格斗 饿狼传说 3 幽幽白书 4 忍者龟 3 忍者龙剑传 | 43 |
| 006002 | 银口袋（中文）魂斗罗 6 太空战士 4（中文）第五次（中文）大富翁（中文）七龙珠（中文） | 63 |
| 008001 | 空中霸王 轰炸南斯拉夫 2 超幻战斗机 太空战斗机 捍卫战士 2 F-15 战机 神龙传 太阳之勇者 | 36 |
| 008002 | 三国志中文 吞食天地 第二次机器人大战 复活邪神 3 隐忍传说 魔法骑士 2 信长野望 大战略 | 47 |
| 008003 | 侏罗纪 3 中文 98FIFA 足球 音速小子 5 代 卡拉亩村 疯狂泰山 2 代 克星兄弟 爆破俄罗斯 蓝色小精灵 2 代 | 45 |
| 008004 | 吞食天地 3 中文 鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长之野望 第一次机器人大战 大战略 勇者历险 | 45 |
| 008005 | 天外魔境 2（复刻版） 超魔神英雄传 2 名侦探柯南 2 三国志中文 太空战士 创世纪外传 骑士物语 信长之野望 | 45 |
| 009001 | 口袋水晶 口袋弹珠台 玛莉医生 俄罗斯方块 小精灵 3 代 蜘蛛侠 超级玛莉 赛车英魂 钻石少年 | 48 |
| 009002 | 第二次机器人大战 三国志中文 圣剑传说 魔界塔士 2 代 女神转身外传 2 代 鬼神降临 信长野望 骑士物语 大战略 | 90 |
| 009003 | 格斗天王 97 双截龙 1 双截龙 2 双截龙 3 魂斗罗 1 魂斗罗 2 小叮当 雪人兄弟 炸弹王 | 55 |
| 010001 | 洛克人 5 洛克人 4 洛克 3 洛克人 2 洛克人 1 坦克大决战 俄罗斯方块 2 玛莉医生 仓库番 2 企鹅世界 | 50 |
| 010002 | 三国英雄传（中文） 96 格斗 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠 | 55 |
| 010003 | 口袋红 恐龙蛋 疯狂赛车 名侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米奇老鼠 玛莉医生 五子棋 | 50 |
| 011001 | 太空战士 4 中文 三国英雄传中文 三国志 3 中文 天神怪战 海陆空大战 第四次机器人大战 信长野望 神机世界 3 吞食天地 3 太空大帝 | 45 |
| 011002 | 96 格斗 双截龙 1 双截龙 2 双截龙 3 洛克人 1 洛克人 2 洛克人 3 魂斗罗 1 魂斗罗 2 中国拳外传 世界杯足球 | 58 |
| 011003 | 太空战士 4 中 吞食天地 3 中 三国志中文 柯南 2 代 大战略 第二次机器人大战 信长野望 鬼神降临 魔界塔士 3 中文 三国英雄传中 豪华列车杀人事件 | 45 |
| 011004 | 吞食天地(中文) 口袋妖怪绿 恶魔城3 魔法阵 大战略 骑士物语 樱桃小丸子 役满 玛莉医生 坦克大战 俄罗斯方块 | 58 |
| 011005 | 养龙物鸡 口袋里的怪兽 第二次机器人大战 大金钢2 月影的怪物 阿雷沙3 隐忍者5代 玛莉兄弟2代 避邪除妖 信长野望 N64 超级玛莉兄弟 | 48 |
| 011006 | 第二次机器人大战中文 口袋怪兽红 三国志中文 女神转生 2 玛莉医生 智慧方块 役满 仓库番 2 打砖块 网球 矿王 | 50 |
| 012001 | 玛莉欧 5 玛莉欧 4 玛莉欧 3 玛莉欧 2 玛莉欧 1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉耀西的蛋 玛莉迷魂车 玛莉小精灵 玛莉地道先生 | 45 |
| 012002 | 三国志 3 中文 第四次机器人大战 信长野望 大战略 地球保卫战 魔界塔外传 沙特传说 帝国圣战士 超级玛莉欧 骑士物语 天神外传 鬼神降临 | 65 |
| 013001 | 96 格斗 篮球飞人 2 轰炸超人 3 魂斗罗 冒险岛 3 雪人兄弟 激龟忍者 3 足球 2000 超级玛莉兄弟 玛莉医生 打砖块 智慧方块 俄罗斯方块 | 56 |
| 014001 | 太空战士 4 中文 三国志中文 魔界塔士 1 魔界塔士 2 魔界塔士 3 叮当赛车 桃太郎电剧 超级玛莉四代 太空战斗英雄 三国鼎立 斩魔英雄传等 | 45 |
| 015001 | 勇者斗恶龙 坏玛莉 2 怪兽战士 女神转生外传 萨尔达传说 口袋妖怪全集 海陆空大战 罗德岛战记 首都高赛车 龙的传人 泡泡龙 | 46 |
| | 玛莉医生 俄罗斯方块 智慧弹跳球 坦克大战 | 95 |
| 017001 | 兽骑士最强决定战 口袋怪兽 6 代（口袋魔珠） 口袋怪兽 4 代（黄） 第二次机械人大战（中文） 萨尔达传说 小偷王—天使篇 太空战士 4 代中文 坏玛莉兄弟2 吞食天地3 中文 版 罗德岛战记 射击方块 玛莉医生 坦克大战 俄罗斯方块 炸弹杰克 仓库番2代 蜈蚣大战 | 95 |
| 018001 | 冒险岛2 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血躲避球 忍者龙剑传 碎石战士 明星篮球 雀四郎 琉球 泡泡龙,米老鼠,怒之要塞,兔宝宝 神龙传 蝙蝠侠2 | 45 |
| 025001 | 口袋黄（中文） 口袋红（中文） 勇者斗恶龙（中文） 萨尔达传说（中文） 第二次机器人大战（中文） 三国英雄传（中文） 太空战士4 代（中文） 三国志（中文） 七龙珠（中文） 網球 智慧方块 越野机车 俄罗斯方块 2 轰炸超人 扑克小子 保龄球大赛 超级挖金 仓库番2 雷霆战机 企鹅世界 玛莉兄弟 花式撞球 坦克大战 玛莉医生 | 98 |
| 025002 | 坏玛莉2 勇者斗恶龙 俄罗斯方块 麻雀 超级挖金 四川省 打砖块 玛莉医生 世界保龄球 太空侵略者 矿王 网球 扑克小子 水管工人 仓库番2 平安京怪兽 上海 超野机车赛 空手道 炸弹杰克 企鹅推蛋 解迷小子 打地鼠 除虫大战 坦克大战 | 78 |
| 026001 | 96 格斗 侏罗纪公园3 泡泡龙3 激龟忍者传3 超级玛莉兄弟4 彩虹岛 双截龙3 兔宝宝世界 菲力猫 玛莉医生 太空侵略者 越野机车赛 智慧方块 格斗王 失落的界 射击泡泡龙 激龟快打3 N64 玛莉 彩虹乐园 街头快打3 卡通世界 猫的世界 玛莉药丸方块 太空争霸战 机车大赛 益智方块 | 46 |
| 026002 | 96 格斗 篮球飞人2 轰炸超人3 魂斗罗 冒险岛3 雪人兄弟 激龟忍者3 足球2000 超级玛莉兄弟 玛莉医生 打砖块 智慧方块 俄罗斯方块 格斗99 轰炸超人2 魂斗罗2 冒险岛2 雪人兄弟2 激龟忍者2 足球狂 玛莉兄弟2 医生方块 撞砖2 智慧方块2 方块2 | 45 |
| 027001 | 格斗天王96 音速小子5 阿拉丁 米奇老鼠 恶魔城 明星篮球 沙滩排球 汉堡 小精灵 弹珠台 玛莉兄弟 泡泡精灵 坦克 玛莉医生 太空侵略者 越野机车 格斗小子 网球 音速战机 保龄球 俄罗斯方块 炸弹杰克 挖金 打砖块 仓库番2 四川省 打击方块 | 43 |

**GB 金手指** 售价：105 元邮资：5 元

### 二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机
（DC、PS、GAMEBOY、等各类主机）
游戏机以旧换新业务　机会多！！
出售二手次世代游戏机　实惠多！！




北京市的顾客请乘 107 路电车宝钞胡同下车，华冕在隆福宾馆隔壁，五中分校对面.

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街 179 号　收款人：李欣
邮政编码：100009　联系电话：010-64077134　64053225

**优质低价 尽在华冕**

# 天天 游戏专卖

**天天宣言:我们不追求绝对的低价格,我们只追求特合理的质量价格比!**

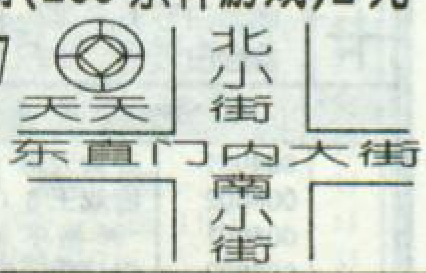
| | |
|---|---|
| 游戏志千禧年鉴(32开284页全彩) | 31元 |
| PS射雕英雄传说攻略(32开175页全彩) | 33元 |
| PS射雕英雄传小说攻略(32开128全彩) | 31元 |
| PS永恒传说攻略(32开358页全彩) | 40元 |
| PS 007黑色微机攻略(32开96页全彩) | 31元 |
| PS拳皇2000格斗技攻略(32开160余页全彩,送出招VCD一张) | 41元 |
| PS拳皇99格斗技+连续技攻略(32开161页全彩) | 31元 |
| PS生化危机1+2攻略(32开128页全彩) | 36元 |
| PS天珠2攻略(32开96页全彩) | 32元 |
| PS太空战士9攻略(32开144页全彩) | 35元 |
| PS太空战士8小说攻略(32开148页全彩) | 33元 |
| PS太8全流程攻略PS/PC双用。(32开248页全彩) | 38元 |
| DC-PS盗墓者V攻略(32开96页全彩) | 30元 |
| PS封神演义-仙界大战攻略(32开88页全彩) | 30元 |
| PS牧场物语2攻略(32开96页全彩) | 30元 |
| PS燃烧战车完全版攻略(32开207页全彩) | 41元 |
| PS世纪末的吸血鬼攻略(32开119页全彩) | 30元 |
| PS女神异闻录罚攻略(32开253页全彩) | 31元 |
| PS机器人大战α全流程攻略(32开127页全彩) | 30元 |
| PS机器人大战α全流程带地图攻略(32开240页全彩) | 34元 |
| PS-SD高达G世纪F组装机器人攻略(32开478页全彩) | 40元 |
| PS-SD高达G世纪F流程攻略(32开288页全彩) | 37元 |
| PS放浪冒险谭攻略(32开112页全彩) | 30元 |
| PS盗墓者IV攻略(32开112页全彩) | 31元 |
| PS心跳回忆2流程+人物攻略(32开287页全彩) | 39元 |
| PS北欧战神攻略(32开167页全彩) | 33元 |
| PS龙骑士传和寄生前夜二合一攻略(32开80页黑白) | 19元 |
| PS龙骑士传说攻略(32开240页全彩) | 43元 |
| PS彩虹战队攻略(32开96页全彩) | 31元 |
| PS勇者斗恶龙VII攻略(32开244页全彩) | 36元 |
| PS修道院之谜+放浪冒险+机动战士+寄生前夜2(32开127页全彩) | 34元 |
| PS修道院之谜攻略(32开159页全彩) | 34元 |
| PS洛克人大冒险2攻略(32开95页全彩) | 33元 |
| PS午夜列车攻略(32开96页全彩) | 30元 |
| PS神来攻略(32开128页全彩) | 32元 |
| PS寄生前夜2攻略(32开95页全彩) | 30元 |
| PS大航海时代4攻略(32开143页全彩) | 32元 |
| PS阿兰多拉2攻略(32开143页全彩) | 31元 |
| PS生化危机光枪版攻略(32开129页全彩) | 24元 |
| PS实况足球2000攻略(32开180页黑白) | 20元 |
| PS实况足球4攻略(32开100页黑白) | 18元 |
| PS恐龙危机攻略2(32开128页全彩) | 33元 |
| 劲舞足谱1(32开217页全彩送教学VCD一张附日本台湾实况大赛) | 33元 |
| DC-PS生化危机3攻略(32开156页全彩) | 30元 |
| PS数码暴龙2攻略(32开95页全彩) | 30元 |
| PS游戏王攻略(32开210页全彩) | 33元 |
| PS游戏王珍藏大图鉴攻略(32开137页全彩) | 33元 |
| PS龙战士IV攻略(32开162页全彩) | 33元 |
| PS前线任务3攻略(32开115页黑白) | 11元 |
| PS基联野望攻略(32开96页全彩) | 30元 |
| PS金手指宝鉴(16开192页黑白) | 39元 |
| PS-DC-GB-N64金手指(32开140页黑白) | 17元 |
| PS-DC-GB2001年金手指(32开192页全彩) | 37元 |
| PS金手指大全集(16开127页黑白) | 32元 |
| PS无敌金手指(32开128页黑白) | 24元 |
| GB水晶口袋攻略(32开128页全彩) | 32元 |
| GB牧场牧语3攻略(32开96页全彩) | 27元 |
| GB樱花大战攻略(32开60页全彩) | 28元 |
| GB游戏王攻略(32开111页全彩) | 31元 |
| GB心跳同意校园篇攻略(32开112页全彩) | 30元 |
| GB三国2攻略(64开160页全彩) | 30元 |
| GB牧场物语2攻略(32开100页全彩) | 30元 |
| GB口袋怪物金银完全攻略(32开87页全彩) | 25元 |
| GB口袋金银完全攻略(32开296页全彩。超详细,超完整) | 45元 |
| GB宠物小精灵对战手册攻略(32开96页全彩) | 30元 |
| GB口袋怪物红绿大百科攻略(32开305页全彩) | 36元 |
| GB口袋怪物金银小说攻略攻略(32开432页全彩) | 49元 |
| GB勇者斗恶龙1+2攻略(32开100页全彩) | 30元 |
| GB燃烧战车攻略(32开97页全彩) | 29元 |
| GB金手指大全(32开82页全彩) | 22元 |
| DC创造球会特大号攻略(32开192页全彩) | 37元 |
| DC莎木攻略(32开64页全彩) | 25元 |
| DC生化危机攻略-维罗尼卡攻略(32开129页全彩) | 43元 |
| DC-SNK VS卡普空攻略(32开162页全彩) | 35元 |
| DC正版VR战士3 | 60元 |
| DC正版音速小子 | 60元 |
| DC正版火箭小子 | 70元 |

PS游戏目录册(1300多种游戏)及小攻略目录册10元 动画VCD目录册(400多种动画)3元 DC游戏目录册(200余种游戏)2元

地址:北京市东城区东直门内大街149号(106、107路电车东内小街下车,24路东直门内大街下车) 邮编:100007

收款人:汤卫民 电话:(010)84010216 电话:(010)69519621(邮购咨询专线)

通州区店:玉带河大街147号 联系人:田英珍




# 重庆 仙童 电玩

## Xian Tong

PS碟、DC碟

**超值震撼价!**

5张起邮 免邮费

**商品目录、免费索取、所有商品、邮费全免**

**本店决不出售翻版机和更换光驱的主机**

本店精修各种游戏机及其光驱,收费便宜

邮购地址:重庆市渝中区新华路273号

(电话:023-63727308)

邮编:400010

传真:023-63727308

收信(款)人:仙童电玩

# 三颖电器商行

## 专业批发

光碟游戏机:DC机、PS2、PSone普通PS机

手掌机:任天堂GB机、薄机、普机;SNK掌机

世嘉机:幻彩、普通Ⅱ型、Ⅲ型十六位机

卡带类:GB单卡、合卡、MD、FC智力、动作卡、PS、DC软件

**本商行所有机器的周边配件品种繁多、特别在卡带及攻略书均在数百个品种以上。**

**本商行本着薄利多销的原则、面向全国实行特优价批发,让您真正感动"物超所值"。**

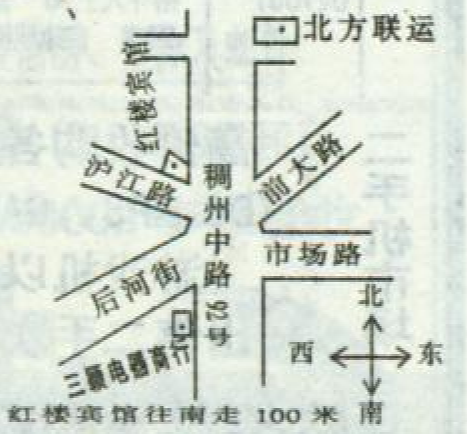
地址:浙江省义乌市稠州中路92号

联系人:徐桂生 邮编:322000

电话:0579-5535396 5539523

传真:0579-5520387

广州批发:020-81857059



# 北京威达游戏产品邮购价目表 诚招各地加盟店

**本公司现向全国有奖征集公司标志及店面设计图案** 要求:(1)设计活泼、现代感强,突出游戏行业特点;(2)加盟店店面灯箱设计请以蓝、红为主打色调,公司标志不限。**征集时间:**自广告刊登之日起到四月底止(以邮戳为准)。**参加方法:**参加者请将作品及10元/项报名费随信邮寄至本公司。(详情请见二月份广告)

## 主机

特价:PS - ONE 袖珍游戏机(震动手柄+AV线+专用电源+车载电源,白,红透,白透,黑透四色可选) 1050元
PS 2代游戏机(10000型,震动手柄+记忆卡+专用电源+3型直读+AV线+20款游戏) 3600元
DC游戏机 hello kitty限定版/日版/美版/欧版/亚版(手柄+记忆卡+网卡+正版盘3张+开机盘) 1980/1390/1220/1120/1100元
PS 9002/7501(双手柄+记忆卡+电源+AV线+10款游戏) 1090/970元
GB原装手掌机 彩色/超薄/标准厚 470/210/190元
SS游戏机(JVC光头,原装手柄+8M加速卡+16M记忆卡+20款游戏) 590元
NGP 16位彩色手掌机/WS神奇天鹅手掌机(送卡) 390元/430元
2001限定版WS彩色手掌机+原装限定版太空战士+原装皮套 990元

次世代主机邮费50元/台
GB主机邮费20元/台
(本公司不出售翻新机)

## 二手机邮购天地

九成新PS机9001/9002/7500/7501(双振动原装手柄+8M记忆卡+电源+20款游戏 使用期不超过二个月) 840元
八成新PS机7501/7000/7502/7001(双原装手柄+8M记忆卡+电源+20款游戏 使用期不超过半年) 740元
七成新PS机7000/7002/5501/5500(双格斗手柄+2M记忆卡+电源+20款游戏 使用期不超过一年) 640元
六成新PS机5502/5503/3000/1001(双手柄+2M记忆卡+电源+20款游戏 使用期不超过二年) 540元
PS 5903游戏机(直播VCD,双原装手柄+8M记忆卡+金手指+电源+20款游戏) 880元
土星机 三洋光头/JVC光头/日立(直播VCD)(双原装手柄+8M加速卡+16M记忆卡+金手指卡+30款游戏) 420/480/550元
日/美/欧/亚版DC机(网卡+上网盘+双手柄+4M记忆卡+开机盘+震动包+30款游戏)1050/950/900/850
Ps one袖珍游戏机(双振动手柄+8M记忆卡+电源+专用包+20款游戏) 880元
PS2代 游戏机(10000型/15000型,原震手柄+8M记忆卡+电源+新直读+20款游戏) 2850元
世嘉16位手掌机/GB原装彩机/荧光机/超薄机/厚机(均送卡一盘) 350/390/320/170/140元
超任光碟机(双原装手柄+摇杆+电源+送所有游戏) 580元 NGP/WS机(送合卡/单卡一盘) 350/380
N64主机(日版,双手柄+原装卡一盘+记忆卡+电源+振动包)450元 N64光碟套机(双手柄+开机盘+记忆卡+电源+振动包+所有游戏)950
3DO/SNK光碟游戏机(双手柄+30张盘/10款游戏)350/380元 7寸彩监(日本原装,AV、N制、RGB接口,邮费50元) 490元

邮费40元/套
本公司收购各种二手机,
按本区价格80%回收,外地玩友可寄机回收!

## 精品套餐

套餐A:PS套餐(主机+震动手柄+格斗手柄+电源+2M记忆卡+PS包+金手指+舞毯+20款游戏任选) 原价~~1420元~~ 现价1190元
套餐B:PSONE套餐(主机+双专用原振手柄+专用电源+专用原装记忆卡+专用包+20款游戏任选) 原价~~1450元~~ 现价1250元
套餐C:DC欧版套餐(欧版主机+双手柄+记忆卡+震动卡+网卡+开机盘+ DC新产品中任选一件+20款游戏任选) 原价~~1630元~~现价1420元
套餐D:DC美版套餐(美版机+双手柄+记忆卡+震动卡+网卡+开机盘+DC新产品中任选一件+VGA或制转+20款游戏任选) 原价~~1840元~~现价1580元
套餐E:GB标准套餐(厚机+耳机+充电器+皮套+手柄+电源+腰包+<<格斗王138合1>>一盘) 原价~~330元~~现价250元
套餐F:GB超薄套餐(薄机+耳机+充电器+皮套+手柄+电源+腰包+<<格斗王138合1>>一盘) 原价~~380元~~现价260元
套餐G:GB彩色套餐(彩机+耳机+充电器+皮套+手柄+电源+腰包+<<格斗王138合1>>一盘) 原价~~630元~~现价550元 邮费40元/套

## 配件世界

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC原/2M/4M记忆卡 | 135/43/60 | DC专用电源/摇杆/书包 | 35/130/33 | PS赛车/彩色/野牛震动手柄 | 55/35/48 | 目录免邮费 | |
| PS1M/2M/8M液晶记忆卡 | 25/33/45 | DC原/组装震动卡 | 95/45 | GB电源/放大镜/充电器/皮套 | 8/12/30/8 | PS游戏邮购目录 | 10 |
| PS one限定记忆卡/背包 | 30/33 | PS2.0/3.0电影卡 | 185/290 | DC专/万用VGABOX | 55/290 | DC游戏邮购目录 | 10 |
| GB夜用灯/对战线/中文金手指/贴膜 | 10/9/95/8 | DC/PS/SS豪华制转 | 45/33/45 | PS原装标准/震动手柄 | 45/95 | GB卡全接触(邮购大全) | 10 |
| DC原/组/格斗手柄 | 125/45/48 | PS ONE原装专用液晶显示屏 | 640 | SS/PS/DC原装光头 | 180/280/330 | 电脑压缩碟邮购目录 | 10 |
| PS原装/芯片记忆卡 | 85/23 | DC原装键盘/鼠标 | 170/120 | 便携式52寸立体投影眼镜 | 980 | 动画片、日剧CD、韩剧邮购目录 | 10 |
| PS/SS/DC原装枪 | 145/75/135 | DC金手指+记忆卡 | 85 | (邮费每件10元,二件以上均20元,配件与主机购买免邮费) | | | |

## DC新产品

| | |
|---|---|
| GB模拟器----在DC机上玩GB游戏,可储存,送所有GB游戏. | 130元 |
| 超任模拟器----在DC机上玩超任游戏,可储存,送所有超任游戏(含8款64M游戏) | 160元 |
| FC模拟器----在DC机上玩8位FC游戏,可储存,送所有FC游戏.(含30款最新中文游戏) | 110元 |
| MP3播放器----在DC机上播放MP3音乐,可自行编辑,送700首MP3流行音乐. | 120元 |
| 新版开机盘----支持各种VGABOX,显示彩色,可引导各种DC游戏,速度是普通引导盘的三倍! | 20元 |
| 《格兰蒂亚2》----全程流畅,绝无死机现象,可以储存! | 70元 |
| 万用上网器----适用任何版本DC机,可在任何地区同电脑一样拨号上网,无须申请注册,随意浏览任何网站,收发电子邮件,收费与电脑上网相同,打破DC在国内不能上网的神话!! | 210元 |
| DC万用连接器----可同时连接电脑/PS/SS的鼠标、键盘、手柄等各种配件! | 110元 |
| DC—电脑连接器----可与电脑对传资料,转存记忆卡。 | 125元 |
| DC用PS BLEEM模拟器----可在任何版本DC机上运行PS游戏! | 490元 |

*声明:以上产品均享受三个月保修,邮费20元/套.以上产品如同DC机一起购买,则以上产品可免邮费,并享受九折优惠.*

## PS原版盘大全

简装,无说明书,有无直读均可用.25元/张,邮费一律10元/次,购买时只需写清编号即可.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 盘号 盘名 盘数 | 216 三国志7 1 | 244 死亡之夜 1 | 094 浪客剑心十勇士 1 | 036 刀魂 1 | **体育类** | 034 热血亲子 1 | 037 大兵瑞恩 1 | 042 魔兽争霸2 1 |
| **战棋类** | 262 魔剑美神外传 1 | **角色类** | 107 凝望骑士R 1 | 049 侍魂天草降临 1 | 005 实况足球4 1 | 071 恶魔城 1 | 040 1945 1 | 051 藤崎诗织 2 |
| 028 牧场物语 1 | **冒险类** | 009 圣剑传说 1 | 140 时空之轮 2 | 054 铁拳3 1 | 018 NBA重扣手 1 | 073 星球大战 1 | 043 苍穹红莲队 1 | 086 街霸方块 1 |
| 118 僵尸猎人 1 | 007 寂静岭 1 | 008 永恒传说 3 | 141 玉兰物语 1 | 057 剑客异闻录 1 | 039 NBA二对二 1 | 078 格斗力量2 1 | 044 紫炎龙 1 | 115 心跳回忆2舞版 2 |
| 212 迷失少年 3 | 010 枪神2代 2 | 012 风神演义爱藏版 1 | 154 女神异文录2罪 1 | 060 漫画英雄对战 1 | 090 胜利11人3 1 | 079 吞食天地2 1 | 053 美国大兵2 1 | 117 我的暑假 1 |
| 004 宇宙战舰 3 | 014 影牢 1 | 024 异度装甲 2 | 155 龙战士4 1 | 063 侍魂之剑客指南 1 | 091 爆走兄弟 1 | 080 越南战役 1 | 059 生化危机光枪版 1 | 121 跳舞机3混音版 1 |
| 013 前线任务3 1 | 019 寄生前夜 2 | 029 格兰蒂亚 2 | 159 鬼魂力量外传 1 | 065 豪血寺2特别篇 1 | 108 陆行鸟赛车 1 | 089 海底大战争 1 | 062 007之黑日危机 1 | 131 舞王传奇1 1 |
| 016 梦幻模拟战1+2 1 | 035 生化危机2 2 | 030 陆行鸟 1 | 195 白发魔女传 1 | 076 生与死 1 | 152 实况J联盟1999 1 | 122 洛克人X5 1 | 070 三角洲特种部队 1 | 134 心跳回忆2 4 |
| 025 信长野望将星录 1 | 074 生化危机3 1 | 031 西游记 1 | 200 星之海洋2 2 | 082 剑客异闻录3D 1 | 158 CAPCOM滑雪 1 | 146 洛克人X4 1 | 077 钢铁坦克前线 1 | 160 流行音POP 1 |
| 026 重装机兵 1 | 075 午夜列车 2 | 038 大航海时代4 1 | 202 女神异文录2罚 2 | 092 三国无双 1 | 164 超级自由人足球 1 | 163 爆笑摩托车 1 | 083 Q版坦克 1 | 165 拥抱季节 2 |
| 045 机器人大战F 1 | 093 燃烧战车加强版 3 | 047 太阁立志传 3 | 205 阿兰多拉2 1 | 097 饿狼传说 1 | 211 FIFA2001 1 | 171 孤胆枪手MDK 1 | 088 王牌空战3 2 | 178 摩托车大赛2000 1 |
| 046 高达G世纪 2 | 105 虎胆龙威 1 | 050 宿命传说 1 | 217 射雕英雄传(中) 1 | 103 武士道之刃2 1 | 213 NBA2001 1 | 173 玩具兵大战 1 | 138 王牌空战2 1 | 179 沙丘2000 2 |
| 087 太空战士6 1 | 106 水印之书 2 | 055 太空战士7 4 | 218 勇者斗恶龙7 2 | 142 立体街霸 1 | 219 实况足球2000 1 | 182 蚯蚓战士2 1 | 112 星河战队 1 | 189 主题医院 1 |
| 095 真魔装机神 1 | 119 天诛忍百选 1 | 058 侍魂武士道列传 1 | 236 圣骑士物语 1 | 175 血腥咆哮2 1 | 223 自由人2 1 | 214 古惑狼4 1 | 139 响尾蛇2 1 | 201 GT赛车2 2 |
| 096 战斗国家 1 | 120 幻想传说 1 | 056 太空战士8 4 | 253 北欧女神传 2 | 176 斗神传说 1 | 249 职业网球3 1 | 222 北斗神拳 1 | 186 雷电 1 | 204 爆走传说2 1 |
| 102 机器人F完结篇 1 | 137 生化危机1震动 2 | 265 太空战士9 4 | 255 狂达尔之心2 1 | 192 月华剑士 1 | 022 NBA LIVE 2000 1 | 248 潜艇危机 1 | 208 超时空要塞 1 | 224 同级生麻将 1 |
| 143 梦幻模拟战4+5 2 | 153 恐龙危机2 1 | 061 放浪冒险谭 1 | 254 妖精战士3 2 | 199 七龙珠ZZ 1 | **闯关类** | 256 沉默爆破手 1 | **其他类** | 231 发电化装师 1 |
| 162 大战略 1 | 193 古墓丽影3 1 | 064 幻想大陆战记 1 | **对战类** | 210 超能力大战2 1 | 228 雷电危机 1 | 258 性感沙罗曼蛇 1 | 184 胸骚之预感 1 | 240 RPG制作工具 1 |
| 172 装甲骑兵 1 | 207 修道院之迷 4 | 066 浪漫沙加2 1 | 015 侍魂-斩红郎 1 | 247 漫画英雄卡普空 1 | 261 飞龙1+2 2 | 259 洛克人世界2 1 | 011 山脊赛车4 1 | 245 跳舞机 1 |
| 174 机器人完结篇 2 | 226 天诛4 1 | 068 神来 1 | 021 立体街霸2 1 | 215 97拳王 1 | 002 武藏传英文版 1 | **射击类** | 023 铁甲风暴2 1 | 252 极品飞车保时捷 1 |
| 198 SD高达GF 3 | 235 惊魂夜 1 | 069 屠龙战记 1 | 027 私立学园2 2 | 227 99拳王 1 | 017 名将 1 | 003 007占士邦 1 | 032 泡泡龙4 1 | |

**广州技师 专业维修** 8位到128位等各种游戏机、配件,保证质量。外地玩友可寄机修理,热线电话:83524125

**郑重声明:**

1.本公司商品均经过有关部门检测,以确保消费者权益。
2.因市场变化,个别价格会有浮动,请来电、来函查询。
3.凡给本公司来信者,请自备回邮信封、邮票。
4.本公司隶属信宏威达娱乐有限公司。

**邮购汇款地址:北京市** 100055 **信箱** 32 **分箱**
**收款人:北京信宏威达公司 邮编:**100055
**总店地址:北京市刘家窑塔园12号万事吉南城电子总汇H37**
路线:乘45、39、25、43、300、368路车刘家窑站下
**德州分店:山东省德州市新华东路地区东手路南**

**热线电话:**010-83524122(9:00-5:00)
**批发、投诉、加盟电话:**010-83524125
**分店地址:北京市分钟寺多脑河电子市场西厅B32**
路线:乘300、352、39、368、927路车分钟寺站下
联系电话 0534-2690192 联系人:芦先生

# 辽宁鞍山汇发电器邮购快讯

邮费7元一次
8件起免邮费
（报价90天内有效）

**优质快捷**：30万元的库存确保您的款到马上发货除广东省外5天—15天均能收到邮包。
**质量保证**：所有的商品均为全新正品经严格测试后才装箱发货文字卡装有全新记忆电池留有测试记录。

- * 全新灰色标准GB普机 215元
- * 9层新原装超薄GB机 200元
- * 九层新原装GB彩机 450元
- * 科王800秒复读机东方龙 135元
- * 小霸王200秒复读机SB－200L型 200元
- * 永华260秒复读机HF－999B型 190元
- * 全新原装GB超薄机 265元
- * 全新原装GB彩机全套 555元
- * 16位双制式世嘉2型机全套送卡一盘 145元
- * 科王800秒复读机千禧龙 150元
- * 挑战者100秒复读机GK－02型 110元

PS9001全套 1250元
PS9002全套 1250元
PS101全套 1350元

**全新GB卡、配件可以混合购买：1件－7件邮费7元一次（8件以上免邮费）**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古墓丽影2代 | 彩专69元 | 口袋妖怪2代(绿)中文 | 彩共20元 | 萨尔达传说DX(中文) | 彩共28元 | 超级大金刚1代 | 共通16元 | 游戏王3(中文) | 彩共27元 | 铁拳3代 | 共通13元 |
| 合金装备(燃烧战车) | 彩专36元 | 太空战士8代(中文) | 彩共22元 | 口袋妖怪4代(中文) | 彩共26元 | 虎鸽2代 | 共通16元 | 孤岛冒险2 | 彩共28元 | 虎鸽1代 | 共通9元 |
| 飞机专辑8合1 | 共通26元 | 追踪赛车2代 | 共通12元 | 魔法骑士2代 | 共通25元 | 石头一族 | 共通12元 | 大金刚3代 | 共通16元 | 汤姆与吉瑞 | 共通9元 |
| 幽游白书3代 | 共通13元 | 彩虹6号(彩虹行动) | 彩专27元 | 恶魔城传说 | 共通9元 | 法拉力赛车 | 共通9元 | 口袋妖怪金 | 彩共21元 | 黄金鼠 | 共通13元 |
| 汤姆与吉瑞 | 彩专18元 | 悟空外传(中文) | 彩共20元 | 心跳回忆体育版 | 彩共45元 | 蜘蛛人 | 共通9元 | 陆海空大战略2代 | 彩共23元 | 音速小子5代 | 共通12元 |
| 口袋卡片(卡片英雄) | 彩共27元 | 兔八哥(兔宝宝4代) | 共通18元 | 比卡丘弹珠台 | 彩共25元 | 巴比娃娃 | 共通12元 | 魂斗罗6代 | 共通9元 | 驼背神婆 | 共通9元 |
| 第三次机械人大战(中文) | 彩共24元 | 玩具兵(玩具军人) | 彩专27元 | 洛克人8代 | 共通14元 | 坏玛莉与炸弹人 | 共通10元 | SD机械人大战 完结篇 | 共通18元 | 街霸4代 勇者之梦 | 彩专30元 |
| 99格斗王(格斗2000) | 彩共34元 | 少年街霸& | 彩专39元 | 名侦探柯南1代 | 共通13元 | 狮子王 | 共通13元 | 饿狼传说3代(RB饿狼) | 共通13元 | 小美人鱼 | 共通9元 |
| 口袋妖怪银(中文) | 彩共30元 | 口袋妖怪金(中文) | 彩共30元 | 斩红郎无双剑 | 共通23元 | 火枪英雄 | 共通9元 | 96格斗天王 | 共通17元 | 金刚战士(鸟人战队) | 共通10元 |
| 牧场物语2代(中文) | 彩共40元 | 牧场物语1代(中文) | 彩共38元 | 口袋妖怪2代(绿) | 共通18元 | NBA2000 | 彩专43元 | 第二次机械人大战(中文) | 共通26元 | 兰精灵2代 | 共通9元 |
| 大富翁(中文) | 彩共22元 | 坏玛莉3代 | 彩专36元 | 勇者斗恶龙怪兽篇 | 彩共33元 | 1942 | 彩专33元 | 太空战士4代(中文) | 共通19元 | 菲力猫 | 共通9元 |
| 小叮当2代 | 共通9元 | 牧场物语2代 | 彩共33元 | 麻雀王 | 彩共25元 | 音速小子6代 | 共通12元 | 双截龙2代 | 共通9元 | 人猿泰山 | 共通9元 |
| 信长野望2代 | 彩共23元 | 大富翁 | 彩共18元 | 99FIFA | 彩共23元 | 沙漠风暴 | 共通12元 | 地下杀人事件2代 | 共通15元 | 战场之狼2代(死亡禁区) | 共通9元 |
| 忍者龙剑传 | 共通9元 | 篮球飞人2代 | 共通14元 | 95格斗天王 | 共通13元 | 兰精灵3代 | 共通9元 | 97格斗天王 | 共通26元 | 蝙蝠侠 | 共通9元 |
| 实况足球 | 共通13元 | 光之继续者 | 共通22元 | 悟空激斗传 | 共通9元 | 兰精灵1代 | 共通9元 | 口袋妖怪(银) | 彩共20元 | 前魂 | 共通10元 |
| 牧场物语1代 | 共通18元 | 幽游白书4代 | 共通13元 | 8合1赛车专辑 | 共通26元 | 蚯蚓战士(地球虫) | 共通12元 | 坏玛莉2代被盗的财宝 | 共通25元 | 贝利足球 | 共通9元 |
| 98FIFA足球 | 共通16元 | 三国志1代(中文) | 共通18元 | 坏玛莉2代被盗的财宝 | 彩专35元 | 怪鸭历险记 | 共通9元 | 忍者神龟3代 | 共通9元 | 5合1格斗专辑 | 共通30元 |
| 萨尔达传说DX | 彩共25元 | 口袋妖怪3代(青) | 共通18元 | 异形3代 | 共通9元 | 轰炸南斯拉夫 | 共通9元 | 美国队长(上尉密令) | 共通9元 | 复仇者 | 共通9元 |
| 鬼太郎 | 共通16元 | 罗德岛战记 | 彩共23元 | 玛莉7代 | 共通12元 | 丛林冒险 | 共通9元 | 泡泡龙4代 | 彩共22元 | 侏罗记公园2代 | 共通12元 |
| R－TYPE1＋2合集(神龙拳) | 彩共25元 | 99NBA | 彩共23元 | 越野赛车 | 彩共25元 | 特殊警察 | 共通10元 | 三国志2代(中文) | 彩共23元 | 风中奇缘 | 共通12元 |
| 天使之翼(少年足球) | 共通15元 | 美国F15战机 | 共通9元 | 洛克人5代 | 共通13元 | 飞龙剑侠 | 共通10元 | 侍魂 | 共通13元 | 机甲警察 | 共通9元 |
| 圣剑传说 | 共通18元 | 炸弹人8代 | 彩共26元 | 龙珠飞翔传 | 共通16元 | 泡泡龙 | 共通9元 | 高桥名人冒险岛3代 | 共通12元 | 阿拉丁神灯 | 共通12元 |
| 街头霸王2代 | 共通13元 | 女神转生2代 | 彩共25元 | 大金刚 | 彩共22元 | 真人快打4代 | 彩共23元 | V拉力赛车 | 共通13元 | 玩具总动员2 | 彩共26元 |
| 吞食天地3代(英雄传) | 共通18元 | 国盗物语 | 共通9元 | 口袋妖怪1代(红中文) | 彩共20元 | T2 | 共通9元 | 真人快打3代 | 共通13元 | DDR劲爆热舞 | 彩专40元 |
| 口袋妖怪4代(黄8M) | 彩共26元 | 大海战 | 共通9元 | 007情报员 | 共通16元 | 兔宝宝2代 | 共通9元 | 忍者蛙 | 共通9元 | 2000FIFA | 彩专33元 |
| 三二四驱车2代 | 共通16元 | 同级生(口袋恋爱) | 共通17元 | 西游记 | 共通12元 | 夏季奥运 | 彩共25元 | 超级玛莉3代 | 彩共26元 | | |
| 勇者斗恶龙怪兽篇(中文) | 彩共39元 | 口袋妖怪一代(红) | 共通18元 | 口袋妖怪3代(青中文) | 彩共20元 | 炸弹人RPG | 彩专26元 | 第五次机械人大战(中文) | 共通20元 | | |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 野牛2代振动手柄 | 50元 | GB薄/彩可充电池组(送电源) | 23元 | 5#充电电池4节 | 13元 | GB格斗手柄 普/薄/彩 | 各8元 | SS红外线遥控手柄2支 | 30元 |
| PS120B记忆卡(芯片) | 50元 | GB笔式充电器彩/薄通用 | 23元 | PS主机电源板5针/7针 | 50元 | GB彩/薄两用放大镜带灯 | 12元 | GB机彩壳/彩/薄送工具 | 各25元 |
| GB镜面(带贴膜)普/薄/彩 | 各6元 | PS太8腰表 | 40元 | GB万用对打线 | 10元 | GB普/薄/彩三用放大镜带灯 | 12元 | SS/PS 220V－110V电源 | 15元 |
| GB皮套普/彩/薄 | 各9元 | PS太8烟盒(带打火机) | 30元 | GB普/薄/背挎两用包 | 各8元 | 99拳王/太8项链＋戒子 | 各12元 | GB彩薄两用照明灯 | 9元 |
| 各种GB连机对打线 | 均8元 | PS太8/99拳王打火机 | 各15元 | GB电源 普/薄/彩 | 各7元 | GB彩机挂带 | 7元 | | |

**万无一失的邮购方法：一笔一画书写收件人名址，尽量留可靠的联系方式，现金必须邮局汇款，信内勿夹寄现金。另有MD卡100余种质优价廉，请浏览 WWW.HFGAME.COM 或电询。**

邮购汇款地址：辽宁省鞍山市333信箱 邮编：114000 收款人：张丽君 电话/传真：0412－6955531 批发零售店址：（此地址不收汇款）鞍山铁东乐雪五一路综合批发市场四楼4C－23档口 汇发批发部

# 天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

**批发另售：**

1、索尼PS1、PS2、土星SS，超任各型号主机及周边配制（PS1、PS2、SS、超任等游戏节目千余种）
2、彩色、夜光、黑白GB机（百余种卡）
3、十六位世嘉Ⅱ型机（全兼容、双制式百余种节目）
4、八位机（50元/台）学习机（95元/台百余种节目）
5、日本动画卡通片（百余种节目）

**服务：专业维修并收购索尼、土星、超任、GB、世嘉机、卡**

**另在新光专卖办理全国邮购 业务联系人：张女士**

（汇款时定要写清详细地址、邮编、电话，以免投递有误）

**新光专卖：和平区滨江道91号（劝业至解放桥中间）**
**电话：022－27128075 邮编：300041**
**大明专卖：南开三马路51号（天商对面麦当劳前100米）**
**电话：022－27263218 邮编：300100**

# 北京凯华 酷隆维修中心 销售游戏机

凡来本连琐店维修主机者均报销车费20元（购主机者）

★ PS原装光头底板型号特全：1001、5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003、5903、7501、7502、7503、9000、9001、9002、9003机的原装光头、底板均有现货。

酷隆维修 实力保证 质优价廉 维修连琐

**我们的承诺：成功率百分之百！！！**
**我们是专业次世代维修连琐中心**

**好消息**：本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备，提高维修实力和质量。
**维修机种**：PSⅠ、PSⅡ、DC、SS、GB机 维修机也保修！让您绝对放心。欢迎寄机维修！
**维修范围**：维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳，无所不能！
本连锁店现有游戏、动画片、GB卡，品种齐全，欢迎选购。

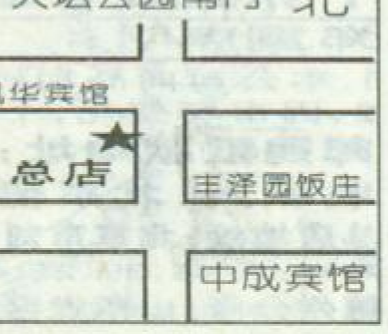
**现有特价**
NGP主机＋SNK对卡普空原装卡＝550元　WS黑白机＋数码爆龙2原装卡＝450元
PS5903直读VCD＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋记忆卡＋10款游戏＝1280元（限量）
二手索尼纯监显示器21寸售价980元

**DC游戏大全（数百种游戏供您选购）**
**DC专区**：本连锁店现有原装DC美版1180元，日版机1080元，及原装（组装）的DC机周边配件，价格特低，质量保证。
**特价DC机**：DC主机＋MODEM＋正版盘＋正版盘＋原装手柄＋格斗手柄＋记忆卡＋振动器＝1380元！！！

如何保养、维护主机（DC、PS、PS2）请看本期科普园地

PS（880元） PS2（3500元）本月特惠

**崇文酷隆总店**：北京市崇文区永外安乐林路10号（凯华宾馆3号门市）
（乘车路线：43、39路（蒲黄榆站）610路（李村站）25路（琉璃井站）
邮编：100075　联系人：王斌
电话：87279958　传真：87279958



**游戏媒体两大巨无霸联手**

# 《8·8丛书》构筑游戏文化新长城

## 面向青少年流行文化:趣味、休闲、快餐

# 怒涛の4册、闪亮登场

每册均价 8.80 元

4月1日出版

限量印刷 8800 本




**RPG 玩家必玩,《魔法书》玩家必备**

本书按年代顺序收录了所有 RPG 游戏资料,并附有详细实用的秘技或修改技巧,篇篇实用,招招见血。"梦之大陆"带你周游 200 多个魅力无穷的 RPG 游戏世界。"梦之角落"让你欣赏亦幻亦真的 RPG 周边资讯和爆笑故事。"梦之解析"帮你解读最新 RPG 游戏全攻略

**RPG 魔鬼书**

**三国游戏是众多游戏厂商最佳题材之一,也是中国文化和中国人的骄傲**

从角色扮演到策略游戏,从动作到益智大富翁,从即时战略到网络游戏……令无数玩家痴迷。本书收录了自第一个三国类游戏推出至今的所有经典作品,三国游戏文学,这本书将为广大玩家提供全面的三国游戏资料,是三国 FANS 的必备收藏佳品。

**三国魔法书**




**记得《MAGIC 地带》吗? 如果喜欢,就请读《MAGIC ZONE 2001 读本》!**

介绍日本及港、台地区漫画发展的现状,精彩文章包括:EVA 台词解析及其它,彼氏彼女的故事,GS 美神极乐大作战,剑风传奇,少女革命,成也风云败也风云等著名经典大作的评论,动、漫知识讲座,全面展示了近几年动、漫世界的宝库。

**MAGIC ZONE2001 读本**







**上网聊天是当今青少年的时尚,本书致力于将您培养成为聊天高手**

重点介绍上网聊天所需知识:包括聊天室使用及精彩网址介绍,OICQ 的使用,网名起法,开聊方法、交网友的秘技等。还收录了大量网语(数字,表情符号,缩略语等)网上常用动作表情大全,网名集锦及甜言蜜语大全等聊天必备工具。

**聊天宝典**

**预告:第二批《8·8丛书》(第 5-8 册)将于 5月1日出版,定价:8.80 元/册**

**"集中营"的日子《电软》忆旧录**
国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史,小编成长历程及趣闻轶事。玩家恩怨情仇,与杂志共度流金岁月。

**RPG 幻想事典**
RPG 游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇,历史器物,本书将告诉你出处和在游戏中演化的结果。

**少女漫画方舟**
少女漫画以其唯美的画风,清纯的故事吸引了无数漫画迷,本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。

**恋爱养成游戏读本**
恋爱养成游戏是近几年新出现的游戏类型,漂亮的画面,充满悲欢离合的恋爱故事和亮丽的人气偶象使人恋恋不舍。

**权威发行:次世代营销联盟**

《电子游戏软件》杂志社
《软件与光盘》杂志社
**鼎力支持**

邮购地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编:100061 电话:(010)67152757(邮资免取)

# 《电软》春节特别优惠月

截止日期:3月31日




《东京游戏展》双 VCD

## 三种光碟任选



《美国E3展》VCD



《次世代风采》VCD

| | | |
|---|---|---|
| ☆ MAGIC 地带 | 原价:~~24.40 元~~ | 特价:15 元 |
| ☆ 可爱玩偶(全彩画册) | 原价:~~18.80 元~~ | 特价:10 元 |
| 星球大战 | 原价:~~25 元~~ | 特价:10 元 |
| 游戏原画设(2-7) | 每册原价:~~25 元~~ | 特价:10 元 |
| NBA2000 画册 | 原价:~~26.80 元~~ | 特价:10 元 |
| 都市流行·酷 | | 25.00 元 |
| 都市流行(秋季版) | | 19.80 元 |
| 三栖人(限 100 本) | | 24.00 元 |
| GB 千年珍藏本(少量) | | 18.00 元 |
| 绝对 GB 读本(少量) | | 14.00 元 |
| 《电软》五周年纪念特辑(少量) | | 22.50 元 |
| ☆ 99 秘技宝典(上、下) | 原价:~~32 元~~ | 现价:20 元 |
| DDR 跳舞(VCD 加教材) | 原价:~~28 元~~ | 现价:20 元 |
| 街霸画集 | 原价:~~28.50 元~~ | 现价:20 元 |
| 99 合订上 | | 28.00 元 |
| 2000 合订上 | | 28.00 元 |

●凡邮购以上图书者,赠送《次世代风采》、《2000 年 E3 展》或《东京游戏展》(双 VCD)光盘,每本书可选择一种。

●带☆的为本次优惠月特价图书,超值优惠。

**优惠截止日期:3 月 31 日**

## 新 书 邮 购

1.《都市流行》春、夏、秋、冬版每本 19.80 元每邮购两本(39.60 元)赠送定价 25 元的《GAME 秀》VCD 光盘+攻略本。

2.《超 GAME BOY 特辑》(口袋本)　定价:15 元

3.《电软 2000 年合订下》(附赠光盘)　定价:28 元

4. 经典游戏 DC 版(附赠光盘)　每册 18 元

5. 经典游戏 PS 版(附赠光盘)　每册 18 元

6. 天野喜孝画集+光盘　每册 25 元

7. 格斗之王 2000 全彩画册　邮购价 20 元

8. 8·8 丛书 第一批 怒涛的 4 册:

A《RPG 魔鬼书》　B《三国魔法书》

C《聊天宝典》　D《MAGIC ZONE 2001 读本》

4 月 1 日同时出版　每册均价 8.80 元




### 游戏批评(6)

**大特辑:激突前夜 - 2000 年游戏业**

日本游戏名人对谈录;厂商介绍:ATLUS;射雕英雄传评下游戏;SS 和 DC 表现比较;当游戏不再是游戏机,批评之批评;EVA 的辉煌(下)

大 32 开,144 面,2 月 20 日出版,6.50 元




### 游戏批评(5)

特辑一:所有问题都游戏扛?!

"电子海洛因"反响强烈,舆论导向如何把握,专家、读者各抒己见。

特辑二:艺术化之于电子游戏。

大 32 开,144 面,已出版　6.50 元




### 游戏批评(4)

**特辑:但愿乌鸦不再叫,谈中国游戏业**

专家眼中的中国游戏业,资金、管理、设计理念,本土化,社会氛围,方方面面谈个够。

**特辑:太正风情记 - 樱大战**

大 32 开,152 面,已出版　6.50 元




### 菜鸟通(3)

**特别企划:20 世纪遗产最佳游戏 50**

最新攻略:永恒传说完全版(PS)、徽章机器人(GB)、吉翁之系谱(PS.DC),勇者斗恶龙 7

游戏小说:生化危机·维罗尼卡、漫画:乡愁

16 开,112 面,2001 年 2 月 12 日出版 5.50 元




### 菜鸟通(2)

**特别企划:家用机历史上的伟人们**

勇者斗恶龙 7(PS),罗德岛战记(DC),勇者斗恶龙 3(GB)等强势攻略,游戏小说:生化危机维罗尼卡。菜鸟漫画:杂草

16 开,112 面,2001 年 1 月 12 日出版 5.50 元

**邮购**

《游戏批评》2-7 辑每本 6.50 元

《菜鸟通》1-4 辑每本 5.50 元

邮资免取

**杂志邮购**

2000 年 4-12 期杂志(9 期售完)及《2000 年增刊》有售。2001 年杂志欢迎邮购,每本 8.40 元。

9. 8·8 丛书 第二批 怒涛的 4 册:

A《集中营的日子》　B《RPG 幻想事典》

C《少女漫画方舟》　D《恋爱养成游戏读本》

5 月 1 日同时出版　每册均价 8.80 元

**邮购注意事项:**

●邮购以上图书及其赠品,请在邮购附言栏写明邮购图书及赠品名称。

●凡邮购以上图书均免收邮费;已出版图书见款后两日内将书寄出。

●汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编:100061 电话:(010)67152757



新感觉
经典印刷　永久收藏
2000年下半年合订本
2月10日发行
定价：28元
免费赠送!!
2000年合订下「游戏秀」VCD光盘
页码及目录全部重新编定，查阅更方便
子游戏软件
GAME SOFTWARE
游戏秀
VCD 光盘
赠
1、灵魂能力　DC
2、兰 刺　DC
3、死或生2　PS
4、胜利十一人4　PS
5、GT 赛车2　PS
6、北欧战神传　PS
7、人鱼传说　PS
邮购地址：北京6129信箱　发行部　邮编100061　电话67152757　邮资免取

# 特别报导 SPECIAL

# This is a PocketStation

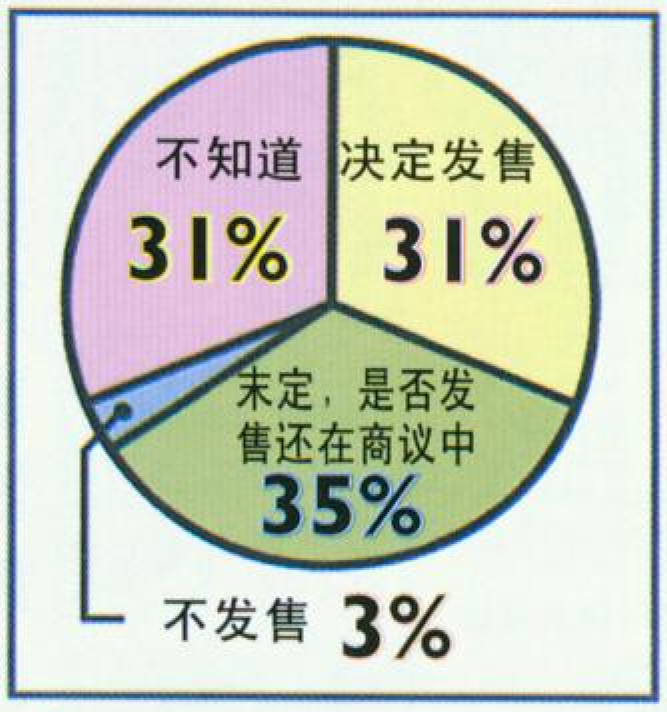


**小PS初期学习讲座** **有关于小PS的基础知识都在这里哦！**

新感觉的携带型主机“PocketStation（以下简称小PS）”虽然发售已经快二年了，不过到现在有许多读者向本刊的工作人员大吐苦水，说他们“不会用小PS”。好啦！这次我们就很卖力地来开个基础讲座。除了不懂的人，很懂的人更要看个仔细哟！

## 前景看好的 PlayStation 主机周边机器“小PS”的确很实用

首先请先看右图。这是前年初对大约100家发售PS游戏的游戏厂商进行的意见调查结果。询问的内容是“是否会发售对应小PS的游戏？”。统计的结果如图所示约有7成的厂商对发售小PS对应游戏表示积极。而到了现在，对应小PS的PS游戏不仅逐渐增多，而且游戏品质也愈来愈高了，换句话说未来“想要100%地享受PS的游戏，小PS就是必要的道具”这句话是愈来愈真实了。




**问：是否会发售对应游戏？**

对100多家厂商进行意见调查的结果，回答“不发售”的厂商只有4家而已。回答“不知道”的厂商也有大半是“视今后的状况”。也就是说“玩家的支持度够游戏的发售率也会跟着提高”，现在这句话果然实现了。

## 基本篇 首先一开始来看看“小PS”的基本资料吧！

在1999年初以3000日元的超便宜价格发售的小PS。因为基于“PS的新智慧型周边机器”理念制作而制作出，所以这台机器和普通的携带型游戏机有很大的差异。在此为了探讨这部“小PS”，首先从外观及规格等基本方面来看看吧！

### 会发售其它的外壳颜色吗！？

小PS本体的颜色是基于“拿着走时看起来醒目，插在PS上也不会格格不入”的条件下开发出的白色与透明两种。附带一提，是否会像记忆卡那样有各种颜色发售，很遗憾地到现在仍未定？




←发售的是这两种类型。附赠专用吊带哟！

### 它简直就像个小巨人般




左方照片是小PS的实物大小照片。从下面2张照片应该就能知道，大小几乎和记忆卡差不多。而且还内藏32bit CPU（32位的中央处理器），因此性能自是沒话讲，还具有红外线通信机能、日历机能、个别ID等各种玩法。

**基本规格**

| | |
|---|---|
| 尺寸 | 64×42×13.5(mm) |
| 重量 | 约30g |
| 电源 | 钮扣型电池 |
| CPU | 32bit RISC晶片 |
| 画面 | 32×32点 |

**和记忆卡一样大小！**




←和记忆卡相比稍微有点厚，不过大小几乎一样，而且很轻，可以轻松带着走。



# 教学篇 想买就早点去专卖店买吧！

小PS自从在前年初发售后，一开始是呈现大缺货的状态。不过经过大约半年之后就可以很轻松地买到了。如果现在还没买小PS的话，马上行动，先去买一个回家再来看本篇报导也还不迟。

## ①买到手后，首先要打开电源

买到小PS后（现在应该不用预约吧！）就将小PS背面的电池薄纸抽掉开启电源。首先从时间和日期的设定开始。这样使用前的准备就OK了。



→开启电源后就会再现HELLO的字样，之后便会进入设定日期和时间的画面。此外声音的音量、闹钟也能在这时候设定。

## ②从四面八方观察看看

小归小，但却拥有各种机能的小PS。通过观察看看它还隐藏着什么样的机能吧！愈了解就愈能实际感觉到这台体积虽小功能却很強大的小“主机”的厉害之处吧。




打开盖子可以看到RESET键

操作按键




↑操作时使用的按键有5个。左边是方向键，右边是决定键。打开盖子的话可以看到小小小小的RESET键。

双方向通信机能



↑位于上部的通信机能，利用红外线传输资料。还有LED灯。

扬声器／电池



↑背面是扬声器和电池盖。扬声器的音量可设定成大、小、OFF三档。

## ③拿法共有2种

双手拿



单手拿



小PS的基本拿法有双手拿和单手拿两种。这2种都是拇指和食指夹着小PS，以拇指操作。需要复杂、快速操作的游戏就以双手拿，在可以慢慢操作或另一只手没有空时就用单手拿，视情况而定。

### 电池寿命

小PS的电源是两个钮扣电池（CR2032）。每天玩1~2小时，电池大概可以持续一个月。

→市场上有为了游戏机而发售的“一包两个”的包装，买这种会比较便宜。




# 游戏篇 到底要怎么玩呢？

买了小PS回家后不是随随便便插上就能够启动里面的小游戏的。除了一些一般注意事项之外，有些规定则是某些游戏特有的，要认真遵守才能永保您的小PS平安。

## ①要游玩小PS需要什么？

刚买来的小PS中什么游戏都没有。光是这样只能充当带闹钟的时钟而已。想要以小PS玩游戏、和朋友交换游戏的话，就必须载入那些程序才行。此时所需的是，对应PS和小PS的游戏软件。当这3样齐全时小PS才能发挥它真正的价值。附带一提，小PS和摇杆、记忆卡等都被归类于PS的周边机器。

### 当三种神器齐全时才能发挥真正的价值（笑）

小PS



Play Station



小PS对应的游戏

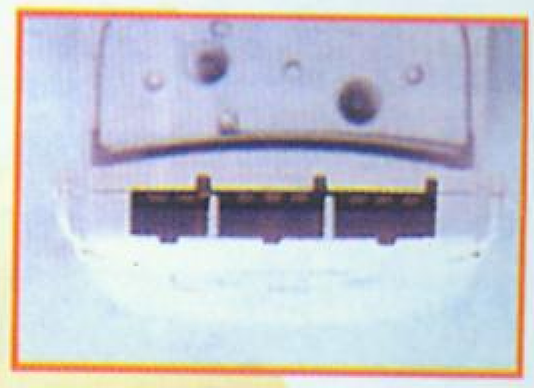


## ②再来将两者连接

小PS和记忆卡一样是插在PS前方的记忆卡插槽。小PS的按钮部份是盖子，将盖子打开液晶画面朝上插入插槽中即可。

插在这里就好了！





之后将对应小PS的游戏放入PS中。对应游戏跟其他的PS游戏的使用法一样。放入光盘之后开启电源就会出现PS的初始画面，启动游戏。接下来就是从对应游戏下载程序至小PS了。



## ③下载游戏

从对应游戏选出小PS用的游戏，将之记录到小PS的动作叫做“下载”。下载的方法和将游戏资料保存到记忆卡时的顺序几乎相同，选择想下载的东西就开始进入。




→几乎每一款对应游戏都只需数秒就能完成下载，当然也有些是例外的。

## ④随时随地都能玩

下载结束后就能在小PS上游玩，这样一来随时随地都能玩游戏了。小PS和记忆卡一样有15格的界限。只要是总计在15格以内就能下载复数的游戏，也就是说一台小PS可以切换成复数的游戏来玩。




简直是携带型游戏

## 也能当成记忆卡使用

下载至小PS的游戏是记录在记忆卡领域。此记忆卡领域也能保存PS游戏的记录资料。换言之小PS也能单纯用来当记忆卡使用。




→和记忆卡一样也能消除游戏。

## 仔细看画面比较看看

发现冲击的事实！将小PS接在PS上时画面会反转！！




画面竟然会反转！！

←左边是连接中，右边是分离后。画面相反。这种方便观看的设计真是体贴玩家。

# 应用篇 拓展游戏的可能性

满载各式各样不同机能的小PS，除了“游戏”、“当记忆卡”外，还有什么额外的机能呢？各位看了就知道啦！

## 看这双向通信机能的真正价值




小PS拥有利用名为“红外线”的电磁波交换资料的通信机能。使用通信机能可以和朋友玩对战游戏、交换游戏角色或道具等。当初也考虑过可以当成“个人的名片”或是“音响或电视的遥控器”来使用，不过最后（至少到现在）都还没有实现。而通信的距离是1~5公尺，是相当有用的机能哦！

## 个别ID机能显现个人差别

每台小PS各有一个编号（个别ID）。虽然它不是人类，不过设想它们各具个性应该会比较好懂吧（笑）！或许以后还会有玩育成游戏时，即使培育相同的角色，也会因为个别ID而出现不同个性的玩法。朋友的角色是战士，可是自己的却是魔术师。这种梦幻般的玩法以后或许也能实现！？



## 时钟机能即时演出




↑读取现在的时间反应到游戏上。

PS虽然没有內藏时钟机能，不过小PS拥有时钟机能。在某些游戏中会有利用到时钟机能“演出”即时的时间流动。事件发生条件似乎也和时间有关系哦？

时间即时地流动！！




随着时间流动变化的主题公园情景。和现实的世界相同，朝阳升空、晴空万里。之后日落、漆黑的黑夜，即时地变化。

## 声音机能赋予生命

不能传达实际的声音实在遗憾，声音机能拥有高度的表现力。竟然还能让小PS说话？



# 精品篇

## 有了它们，我的小PS可是瞬间发出了光芒

**不只是身为玩家的我们，连一般年轻人都会喜欢的精品吊带也会很适合小PS哦！有空买个来看看吧！不过下面这些东东都是在日本本土出售的，在中国要买到可要费一番功夫。**

## 吊带

有许多种类，在许多商店都买得到的手机吊带。有角色造型的、有重视机能性的，配合自己的用途来选择吧！



- 古惑狼手机吊带
- 980日元（不含税）
- ジュンプランニング贩卖

可说是SCEI吉祥物的古惑狼会上下移动哟！



- 动感小子·啪啪啪 & Thunder Bunny
- 780 日元/720 日元（不含税）
- SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

附加可以贴在小PS上的迷你贴纸



- 手机吊带（附铃铛）
- 880日元（不含税）企鹅家族
- SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

也曾于PS游戏上登场的企鹅家族吊带。其他还有粉红色的。



- 弹簧君
- 开放价格
- 日本明和产业

不喜欢挂在脖子上的人就使用这个夹在衣服上吧！



- 中性手机吊带
- 1200日元
- MURAKI & COMPANY LTD. 贩卖

- 项链吊带
- 980日元（不含税）

- POWER STONE STRAP
- 1800 日元（不含税）
- R.W.C. 贩卖

若是想将小PS当装饰品的话就使用项链吊带吧！想要华丽点的话推荐给您POWER STONE STRAP。

## 装饰品

觉得光是吊带还不满足的人，推荐给您的是钥匙圈吊饰。



- DJ 猪宝宝
- 650 日元（不含税）
- SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

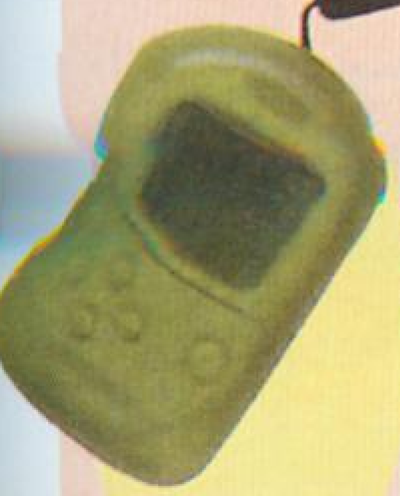
- 动感小子·啪啪啪 & Thunder Bunny 吊饰
- 580 日元（不含税）
- SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

- 赤 AQUI ちゃん钥匙圈
- 580 日元（不含税）
- リーメント贩卖

有按按键就会震动发光的钥匙圈、吊饰等，稍微设计一下吊带如何呢？找找看有没有你中意的角色。

## 保存盒

平常在家的时候小PS的放置也要精心设计。愈对小PS用心就会愈喜欢它。特别是手机台座有很多很适合放小PS。在逛商店时不妨找找看或许会找到意外的东西了也说不定哦。



- 袖珍记忆卡盒
- 公开价格
- HORI 电气

带出门时非常便利的小PS盒，吊带可以拉到外面。



可以装3个小PS的简单造型的透明盒。此外也能存放记忆卡。

- 透明盒
- 200 日元（不含税）
- Loft（船桥店贩卖）



让人想起某角色的手部零件的携带台。共有5种颜色。

- 手机台座（暗红）
- 1200 日元（不含税）
- Loft（船桥店贩卖）



虽然从照片看不出来，不过背面也有一张慵懒的脸。大小刚好和小PS吻合。

- 手机台座（浅蓝）
- 980 日币
- Loft（船桥店贩卖）



背后有吸盘可以吸在各种地方，相当方便的手机二轮车台座。

- 手机二轮车台座
- 680 日元（不含税）
- Loft（船桥店贩卖）

## 贴纸

想将小PS本体装饰得更华丽的话就使用这些贴纸吧！最近有很多指甲用的小贴纸发售，活用这些东西贴出你独特的小PS吧！



- 动感小子2·摇滚拉美贴纸 / 骰子大战（AQUI XI）贴纸 /SESAME STREET MAL SEAL
- 200 日元 /150 日元 /250 日元
- SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

要贴小 PS 的话最好的选择还是小贴纸。



- 液晶保护贴纸
- 580 日元（不含税）
- RANA 贩卖

可以保护容易被刮伤的液晶的就是这个液晶保护贴纸。而且还是立体影像贴纸，小叮铛会立体地映照出来哟！

## 推荐珍品

### 太方便了啊（莱因语）！



- 小 PS 用电池盒
- 500 日元（不含税）
- HORI 电气

当中除了可以收藏电池外还附加了开关用的螺丝刀。

在「电软」编辑部再度掀起格斗热潮的本作老大来袭！

# 街头霸王Ⅲ

3度冲击～为未来而战～

STREET FIGHTERⅢ　3rd STRIKE　FIGHT FOR THE FUTURE

| | |
|---|---|
| 机种 | DreamCast |
| 类型 | 格斗FTG |
| 媒体 | GD-ROM |
| 厂商 | CAPCOM |
| 发售日 | 2000.6.29 |
| 价格 | 6800日元 |



## "神世纪之霸者"吉尔堂堂登场！

这位身体呈双色，一头金黄色长发的吉尔是在暗中操作地球历史的神秘组织的新一代领袖。由于吉尔自幼就拥有卓越的能力，因此被选为新一代领袖。为了将2056年才能完成的统一世界计划提前50年，吉尔终于现身挑战世界最强者。下面就是他的使用条件，大家快来照着调校出来，与朋友对战时可就无敌天下了。

**使用条件** → 在ARCADE模式对CPU战中全19名角色全部CLEAR。




←在OPTION中将局（ROUND）数调为1，游戏难度的星级调为1星。




←在街机、生存、训练各模式的角色选择画面中，光标停在阴、阳两人身上。




←对CPU战中全部CLEAR，包括打倒吉尔，19名角色无一例外。




←从「阴」处按上、「阳」处按下即可选出吉尔的头像。

# 纵横街头之尊者
# 驰骋战场的霸

相信拥有DC的朋友一定对此款游戏不会陌生的，奉本作为经典作品的天师一直被无法购得大摇杆以致没有将本作中的摔投系人物角色练得出神入化而感到遗憾。莱因也将本作视为2D极品格斗，并且他用的RYU也很強！而对于彩火则不太看好本作（哈哈，因为他玩不好）。

这里为大家介绍的就是本作的最终关底——吉尔（Gill）的选用情况以及其必杀技和超必杀技。你一定很乐意选用这位老大吧。莱因对于这位大哥的情况十分熟悉，一说起来就滔滔不绝了，谁来堵住他的嘴……

## 吉尔的必杀技、超级必杀技大介绍

# 无敌霸者风火突进神世纪

### 必杀技

**高速炎弹**
↓↘→+拳
发射火炎弹，轻拳为水平射击，中、重拳则为斜上角度。



**冰冻弹**
↓↘→+拳
性质与“高速炎弹”一样，不同的是吉尔对向左方。



**生化攻击**
→↓↘+拳
以超速突进的攻击招式，用轻、中、重拳来区分距离的长短。



**精神头击**
↓↙←+拳
跳起后对敌手进行头部攻击的招式，可连续使用进行追打。



**月巢之缆**
→↘↓↙←+腿
从空中快速移动后双膝下落攻击的即使防御也可破解的招式。



爆裂

### 超必杀技

**回复**
超必槽满的状态下被KO时会自动发动。
失去的体力得到最大的回复，最占便宜的超杀，回复中被攻击时即停止回复。



**陨石攻击**
↓↘→↓↘→+拳
向对手进行大量炎、冰陨石攻击。一定要注意此招发动后与他的距离关系（远的打不到）。



**六翼天使斩**
↓↘→↓↘→+腿
移动至画面中央，从空中向全画面发射能量，十分狠毒，即使防御也会遭到不小的打击。



必杀无限

# 暴雨狂风般出击
# 王雷鸣电闪似斩杀




決戦II
KESSEN

# 看广告学日文




## 1 这一次将演出连续剧。

◆こんど（ko-n-do）汉字写做“今度”，是这回、这次的意思，不过奇怪的是这个字也有下一次的意思，所以只好以文意来判断它的意思了。

◆ドラマ（do-ra-ma）这个字是戏剧、连续剧的意思。大家平常爱看的日剧就是叫“ドラマ”！

◆仕立 したてる（shi-ta-te-ru）这个字的意思也是很多，有缝制、准备、培养、造就和扮演的意思，可是别被唬住啦！在这里就是演出连续剧的意思哦！

## 2 两部连续剧在这个游戏中都能欣赏到 卡名：牧场物语GB3

◆二つ ふたつ（fu-ta-tsu）数量词，就是两个啦！

◆楽しめる たのしめる（ta-no-shi-me-ru）能享受、能欣赏的意思。

## 3 就在有名的牧场里

◆ゆうめい（yu-u-me-i）汉字写做“有名”，这样知道了吗？就是很出名的意思啦！

◆牧場ぼくじょう（bo-ku-jyo-o）当然就是养羊养猪养牛养草的牧场啦！

## 4 一定要变得幸福哦！

◆ぜったい（ze-x-ta-i）汉字是“绝对”，有一定、千万、绝对的意思。

◆シアワセ（shi-a-wa-se）就是“幸せ”，很happy的“幸福”啦！

## 会话加油站

唉呀！这个月教大家什么好呢？最近被朋友问起星座日文的说法，说来惭愧，S・P只记得自己星座的说法，所以啦！S・P决定把其他都找出来教大家，顺便自己也复习一下！

| | |
|---|---|
| ◆白羊座おひつじざ（o-hi-tsu-ji-za）牡羊座 | ◆天秤座てんびんざ（te-n-bi-n-za）天秤座 |
| ◆金牛座おうしざ（o-u-shi-za）牡牛座 | ◆天蝎座さそりざ（sa-so-ri-za）蝎座 |
| ◆双子座ふたござ（hu-ta-go-za）双子座 | ◆射手座いてざ（i-te-za）射手座 |
| ◆巨蟹座かにざ（ka-ni-za）巨蟹座 | ◆摩羯座やぎざ（ya-gi-za）山羊座 |
| ◆狮子座ししざ（shi-shi-za）狮子座 | ◆水瓶座みずかめざ（mi-zu-ka-me-za）水瓶座 |
| ◆处女座おとめざ（o-to-me-za）乙女座 | ◆双鱼座うおざ（u-o-za）鱼座 |

例如：

◆S.Pの星座（せいざ）は何（なん）ですか？（S・P-no-se-i-za-wa-na-n-de-su-ka）

S.P你是什么星座呢？

◆蝎座（さそりざ）です。（sa-so-ri-za-de-su）天蝎座。

## 《电软》S・P 留言板

不知道各位读者们喜不喜欢这个广告呢？S・P觉得这个广告好可爱哦！想像在牧场的教堂里结婚，底下还坐了一大堆观礼的大头动物，嘿嘿……好想这样和心爱的人WEDDING啊……

这次这一款新作“牧场物语GB3”不但做成男主角跟女主角两个包装，在游戏里男女主角还可以结婚哦！所以大家知道这个广告为什么要这样做、还叫你一定要变得幸福了吧？



# 大墙画廊

这个冬天京城的雪真是多啊，到2月初已下过八场，是否预兆今年是个大丰年呢？新世纪的春天会有无限美丽的春光吗？看来今年的游戏世界是个「多事之秋」，DC的陨落，各类新主机的蓄势待发等等大事令编辑部中的众编们近期争论不止，甚至一番论战后都不得不趴下来「眯」上一觉才能「回复体力」。其实界内打得越激烈，我们、玩家越占便宜……

画廊方面还请大家继续支持……

——廊主SHADOW&PHOENIX

**彩版vol.49**



《训练场上》 山西临汾 寒香&M·K

S：感觉whip像是在玩耍，可是2位酷哥惨了……

P：地上的"电软可乐"何时能够出山，与百事、可口分庭抗礼呢？

（廊P：★★★★）




《樱大战2》 兰州 李景玉

S："樱3"本月的登场是否能让DC大卖一番呢？

P：你不觉得每个人的脸庞都显得空空的吗？

（廊P：★★★）

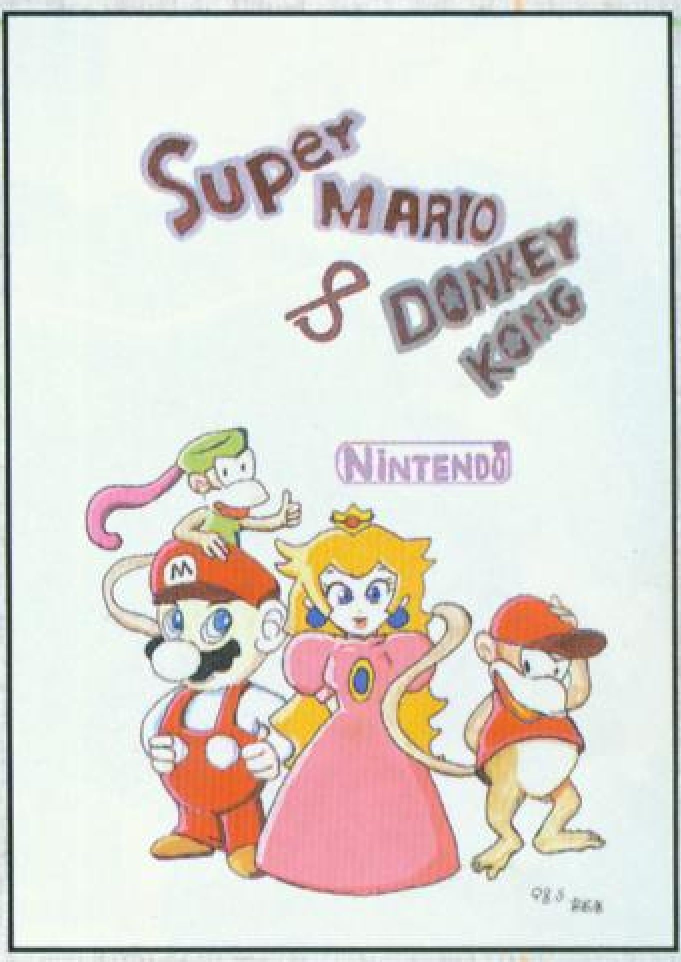


《生死对决》 山东龙口 李建方

S：2位歇歇吧，即使互换角色也不能令SNK风云再起。

P：你的机台的名字叫"97亲属之王"啊？！

（廊P：★★½）




《超级玛里奥与大金刚》 延吉 彭富强

S：从没想过水管工和猩猩会有如此高的人气。

P：很怀念它们从前陪伴我渡过的游戏生涯。

（廊P：★★）




《远古的梦》 四川自贡 徐海

S：小茶馆是你作画的地方吗？一定是个好居所。

P：幸得WP提醒，不然我会将希腊长枪兵误以为是罗马的斗士。

（廊P：★★★★）




《灌篮高手—DINO危机版》（计） 北京 赵建军

S：恐龙扣篮相信比乔丹更得心应手，但是它们会打吗？

P：期待《侏罗纪公园3》的早日上映！

（廊P：★★★）



《库拉》 广西龙州 蒙振华

S：《KOF 2000》的中BOSS这样看与神乐千鹤有些相似。

P：手指莫名地给我种《JOJO》中替身的感觉。

（廊P：★★★）

无双报导

# 幻想水浒外传2

●幻想水浒外传Vol.2クリスタルバレーの决斗

| | |
|---|---|
| PS | 厂商：KONAMI |
| | 类型：AVG |
| | 媒体：CD-ROM |
| | 发售日：2001.3 |

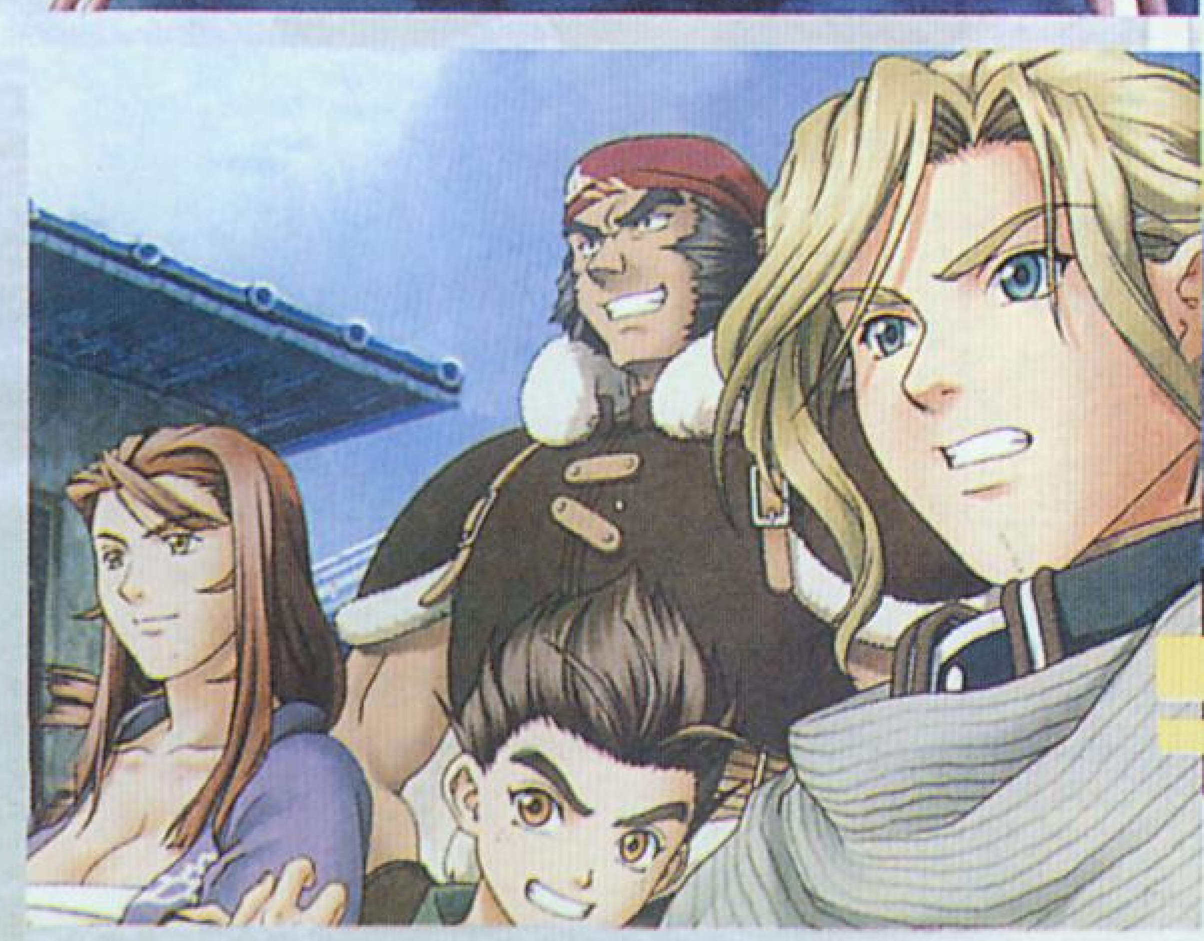
## 新同盟军和高原王国战后3个月

“幻想水浒外传”系列是以“幻想水浒传”系列末能述及的故事为题材。此作旨在描写主角·奈修（ナッシュ）的故事，相当于奈修篇的完结剧情。舞台是“幻想水浒传II”3个月后，新同盟军战胜高原王国军（ハイランド王国军）之后的故事。相信，您也会为本作揭晓的事实感到惊愕。



## 故事源自“幻想水浒传II”的3个月后





## 新的战幕悄悄揭开

“外传”系列是通过独创主角——奈修的视点来描绘“幻想水浒传”的世界。最新作“幻想水浒外传2”是以“幻想水浒传II”的3个月后为舞台。主角同样是奈修。

在前作未能完成任务的奈修，四处流浪，欲往哈莫尼亚（ハルモニア）的首都·水晶谷（クリスタルバレー）跟萨吉（ザジ）决斗。他在抵达哈莫尼亚之前路经米里特村（ミリト）时发生的事件就是第1话。

此作跟前作一样是由4话构成。据说，读取前作的过关资料，可以在此作看到特殊事件。





## 第1话的剧情

马不停蹄赶往水晶谷的奈修，路经米里特村，稍作休息。适逢米里特村举行祭典，热闹非凡。在众多的村人之中，还有曾经并肩作战的新同盟军成员。然而，村庄突遭盗贼团袭击。虽然奈修等人顺利击退盗贼团，但村人知悉他们来自都市同盟后，立刻逼他们离开……

## 决战萨吉！？

在“外传1”首度亮相的萨吉，因为曾经败在奈修之手，处心积虑想要报仇。本作中，他和奈修之间的恩怨，会以什么样的形式了结呢？



## 再见那些令人怀念的人物！

此作跟“外传1”同样会有许多在“幻想水浒传II”登场的角色出现。只是，目前还不清楚这些角色会如何活跃，这次就先针对奈修、卡缪（カミュー）和迈克罗（マイクロトフ）来作介绍。再者，未在前作亮相的108星是否会全员出现在此作，尚是未知数。



### 奈修

以哈莫尼亚神圣国南部边境警备队特殊任务潜入员的身份，前往都市同盟找寻“真之纹章”的秘密，怎奈任务失败，只得到处流浪。





### 迈克罗

本是马其坦骑士团（マチルダ骑士团）青骑士团长。高原王国和新同盟军战争结束后，协助重建马其坦骑士团。之后，虽被委任团长职务，但断然拒绝。







### 卡缪

本是马其坦骑士团红骑士团长。战争结束后，跟迈克罗一起协助重建马其坦骑士团。之后，展开回归故乡之旅。目前跟迈克罗结伴旅行中。

## 巡回剧团和山贼登场！

在第1话，除了迈克罗和卡缪这2位骑士之外，在全国各地巡回演出的巡回剧团以及原以山贼为业的罗嫣（ロウエン）、克悠（コウユウ）和奇吉姆（ギジム）等人，也会登场。











## 这个女孩是……



↑这位细心照顾卡缪的女孩是此作独创的新角色—玛姬（マキ）。目前只知道她好像是卡缪少年时代的玩伴。





美丽的CG动画总长共90分钟以上，与战斗有关的事件是前作的八倍以上！告诉你，“决战2”是非常超值哦。这次我们就以游戏系统为中心，来告诉大家这款游戏的魅力吧！

# 游戏系统的具体状况，如今终于明朗化了！

# 决戰II KESSEN




## 与前作相比，玩家的任意性大幅提高的战斗系统

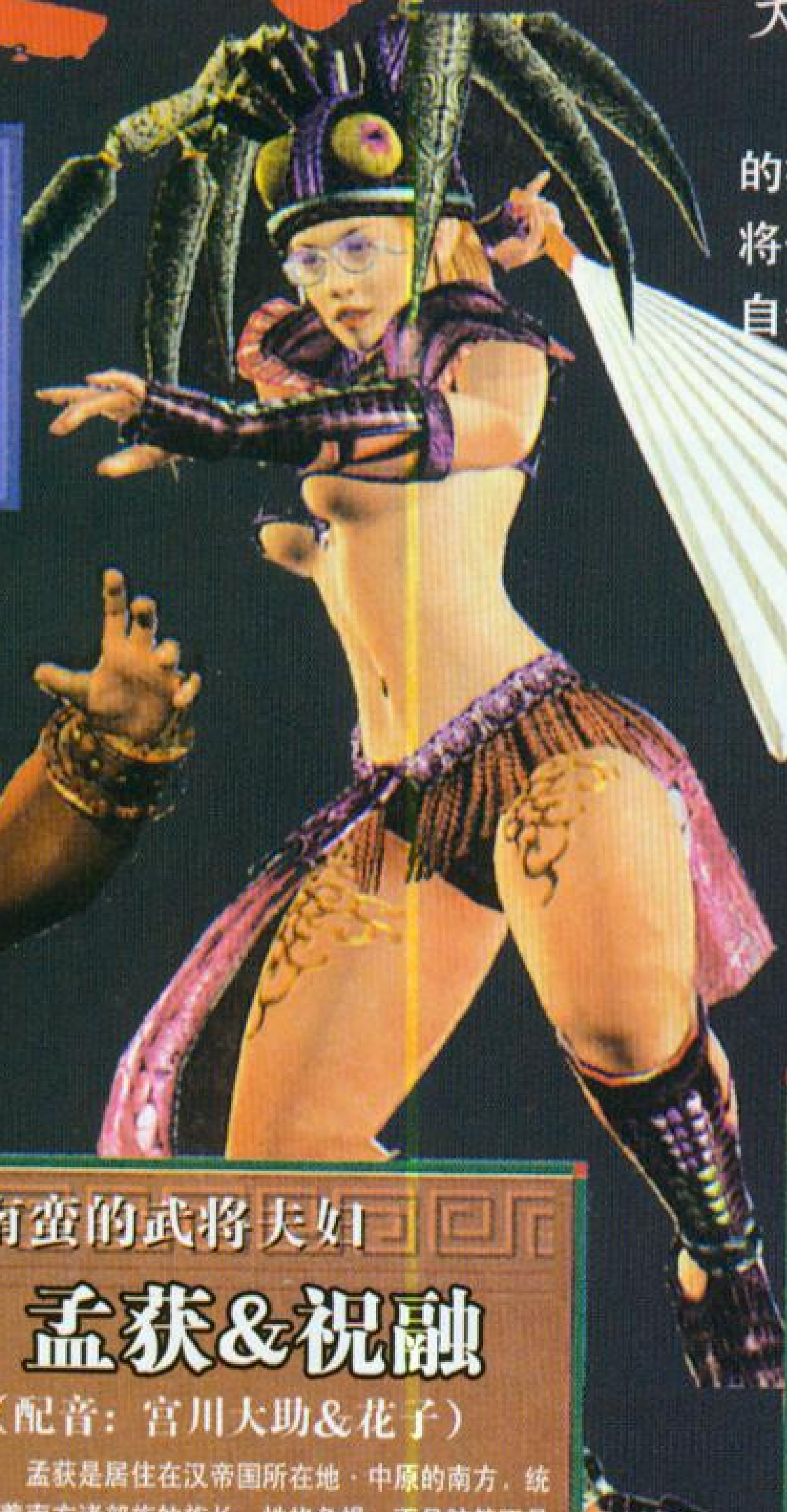
本作的战斗系统与前作相比，可以说有飞跃般的提升。各部队的目标及阵型变得可随时变更，武将也可以直接操作……对于玩家这样可大幅增加亲自参战的临场感，比起前作有着更强的战斗感觉。

**决战II**

PS2
- ■厂商：光荣
- ■类型：SLG
- ■发售日：2001年2月下旬




→首度公开的战斗画面。由于各种情报都可以由画面上得知，生手也不用怕。




### 南蛮的武将夫妇

## 孟获&祝融

（配音：宫川大助&花子）

孟获是居住在汉帝国所在地·中原的南方，统帅着南方诸部族的族长。性格急燥，而且脑筋不是很好（笑）。祝融就是他的妻子，是个让孟获在她面前抬不起头来的女强人。即使是在战场也是以纸扇子当武器……（这只是推测而已）在原作里，孔明七擒七纵孟获的故事是大家早已熟知的，那在此作里会是怎么样的发展呢？

### 崭新登场 魏·吴的猛将们



## 曹仁 魏

（配音：岛田敏）

曹伯的儿子，也就是曹操的侄子，同时是曹军的主力武将之一。拥有即使是被百万大军给包围仍面不改色的豪气与胆量。和夏侯渊是义兄弟。和原作没什么不同。

# 决胜千里锦绣江山

# 让我们来看看详细的游戏流程吧！

此作的故事与战斗是以关卡为单位来进行的，在这里我们就简单地解说一下每一关的基本构成以及游戏的流程吧。



战斗部分虽然更细密了，但除了战斗以外要做的事情也很多哦。

## 政略

每一关开始第一件工作就是政略进行。当战斗告了一段落后，为了继续自军阵营长时间的作战战略与经营，必须在这里决定战略的行动与政策、武将启用、新武器开发等工作。




↑有时所属武将也会提出建议，可以由三个提案之中选择一个执行。



←政略的效果会影响很多地方，包括故事哦！

## 军议

政略工作结束，看完故事剧情之后，进入直接战斗前的就是军议的步骤了。像是决定进军路线，或是在哪设置陷阱、战术运用决定等工作的决定就是在这里进行的。好好的在这里把握作战的目的，进行战况分析与策略的拟定吧！

→军议和政略一样，也是由三项提案中选出一个来进行。






↑而根据选择的作战不同，所参加的部队以及兵种、军粮库的配置、前进线路、以及会发生的事件也会不一样。

## 战斗

战斗可以说是每一关最大的重头戏，武将与士兵们就依照在军议时所作的决定自动的进行动作。不过，虽然说是这么说，但可不是就叫你放着不管了，随着战况适时给予新的指示，才是掌握胜利的关键。此外，强力的必杀技如妖术、战术或是强力的新兵器的运用也是重点。



野战、水战、攻城战等等，拥有多样化的作战方式。

### 战场上丰富多彩的兵器群




野战用兵器，会击出以巨木作成的巨箭击向敌阵。




也是野战用的兵器，就是所谓的「大炮」。




野战用的火焰放射器，对于骑马队或是象兵队会有非常大的效果。




攻城战用的投石车，发射巨大的石块将敌方的城门或是士兵整个打烂。

## 关卡的流程

**关卡开始** 前关终了后的状况在此简要说明。



**政略** 进行战略行动，听部下的献策，决定实行何种提案。



**戏剧** 战前导入的原创故事"爱与战"。

**军议** 决定战斗时的作战等，与政略一样采用部下的提案。




**战斗** 与敌军直接战斗。这种状况下根据军议决定变化。

**战后处理** 根据战斗后衍生的问题来处理的部分。



向下一关进军



魏

**夏侯渊**

（配音：挂川裕彦）

相信曹操就是"唯一能平定乱世的英雄"，因此在曹操举兵自立时便跟随在他身边，对曹操绝对忠诚的猛将。在原作里可以说是曹操军的战斗主力。

魏

**夏侯霸**

（配音：吉水孝宏）

夏侯渊的长子，和父亲一样，骑马弓箭的本事都相当强，以超越父亲的成就为目的而努力着。不过容易冲动是他的一大缺点。原作中也是名优秀的武将，本作中会大出风头吗？

吴

**甘 宁**

（配音：大场真人）

本来是出没在长江流域的海盗，后来被孙权与周瑜招降，而成为吴国的将领。之后立下许多战功，成为吴国的大将之一。由于是海贼出身，所以相当擅长水战。

战无不胜浩浩震旦



# 血腥咆哮3

# BLOODY ROAR 3

PS2 厂商：HUDSON 类型：3D-FTG
媒体：CD-ROM 发售日：2001年春

本作是由方向键和4个按键来控制，4个按键分别是为G（重度防御键）、P（拳击键）、K（脚踢键）、B（兽化攻击键）。当画面下方的兽化槽蓄满后，会出现“BEAST”的发亮提示，此时可利用兽化键令角色兽化。

另外还导入了“空中连续技”和“紧急回避”的新系统。

## 介绍全部的12位角色



### 雄儿

会兽化为狼，格斗方式属于拳击类，拥有快速的步伐与拳击。



→他就是此系列游戏的主角，外形看起来很帅。



### 加铎

会兽化为狮子，虽然动作较慢、技巧较少，但攻击力却很可怕。



→这个角色攻击的招式威力相当可怕，不可大意。

### 升胧

会兽化为虎，虽然格斗的类型与胧相似，但可使用的技巧不同。





←他与胧的差异在于他会很多豪快的荒削等技巧。

### 艾莉丝

会兽化为兔子，拥有相当丰富的连续技，而且兽化后连续技会增加。





←拥有许多充满兔子味道的可爱攻击招式，动作轻巧。



### 爆龙

会兽化为鼹鼠，拥有如忍者一般的灵巧与可怕的必杀技。



→爆龙这位角色拥有许多酷毙了的格斗技巧。



### 布吉曼

会兽化为变色龙，可利用自由伸缩的身体进行攻击，而且还会消失。



→这个角色会许多令人不可思议的技巧，要十分小心才行。



### 马贝儿

兽化为豹，可利用丰富的中段技破坏对手的底盘，投郑技也很可怕。



→威力很强，速度还好，即使兽化为豹仍然会散发出相当迷人的魅力。



### 席欧

兽化为一种类似外星人的东西，兽化后会发挥相当可怕的实力。



→兽化后可利用有如利刃一般的手腕攻击，有效范围相当长。

### 斯坦

会兽化为昆虫，拥有丰富的投掷技，动作虽慢但威力却很可怕。





←一击一击不断出手，以丰富的兽化攻击来投掷突进。

### 羽璃子

会兽化为半人半兽的状态，虽然攻击距离短，但是攻击速度却很快。





←虽然这角色的攻击力很低，但却可利用适当的按钮发挥相当大的效果。

### 胧

使用心意六合拳，会兽化为虎，是一位会使用丰富的连续技的角色。





←只要能够好好地将连续技组合起来更可发挥相当可怕的效果，攻击力高。

### 珍妮

会兽化为蝙蝠，利用长脚为武器，以跆拳道的技巧与对手展开格斗。





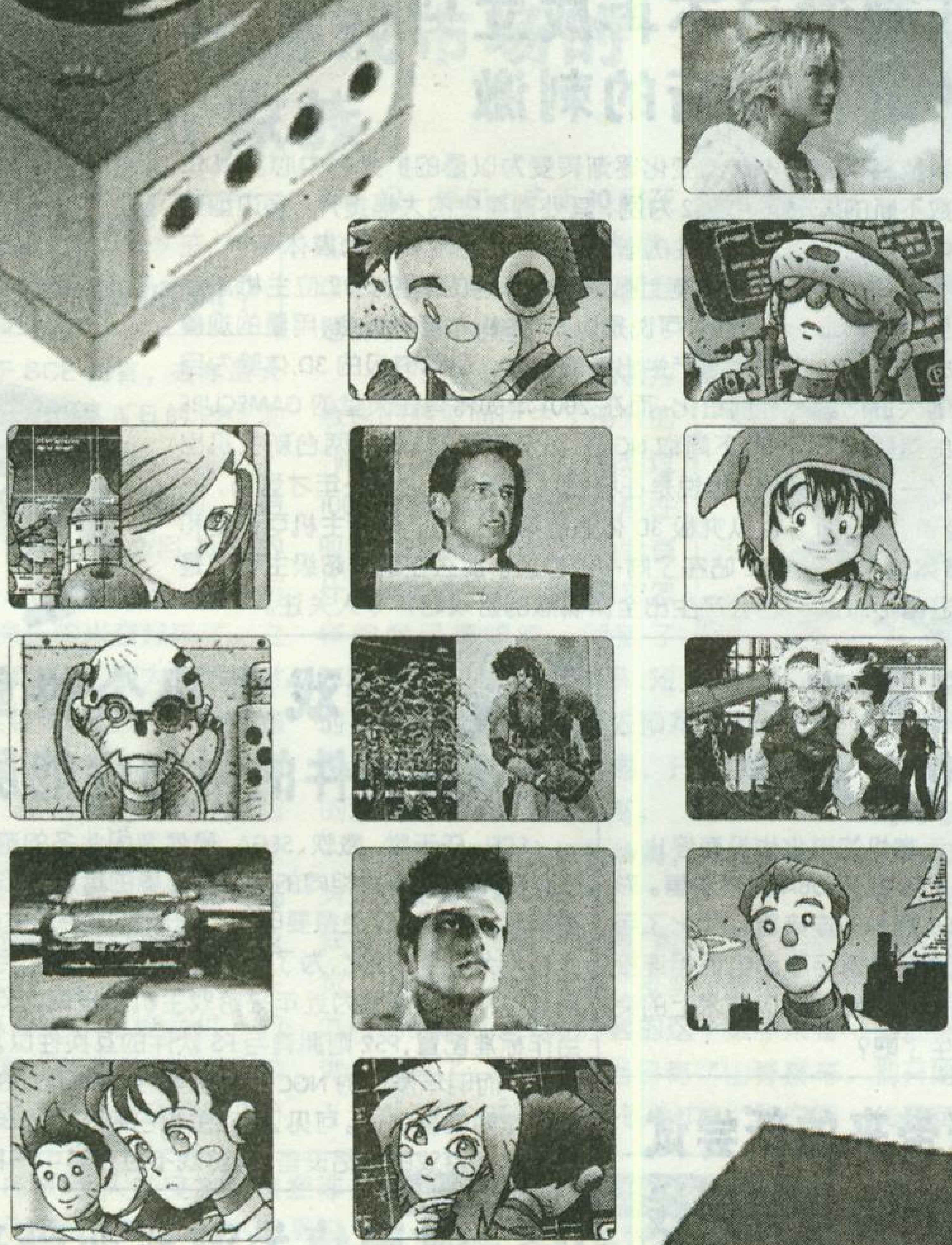
←属于性感型的大姐，兽化之后会由空中使用各种丰富的攻击。

新世纪的主机大战一触即发，*21* 世纪游戏公司的策略大剖析！

# 游戏业的新世纪新格局

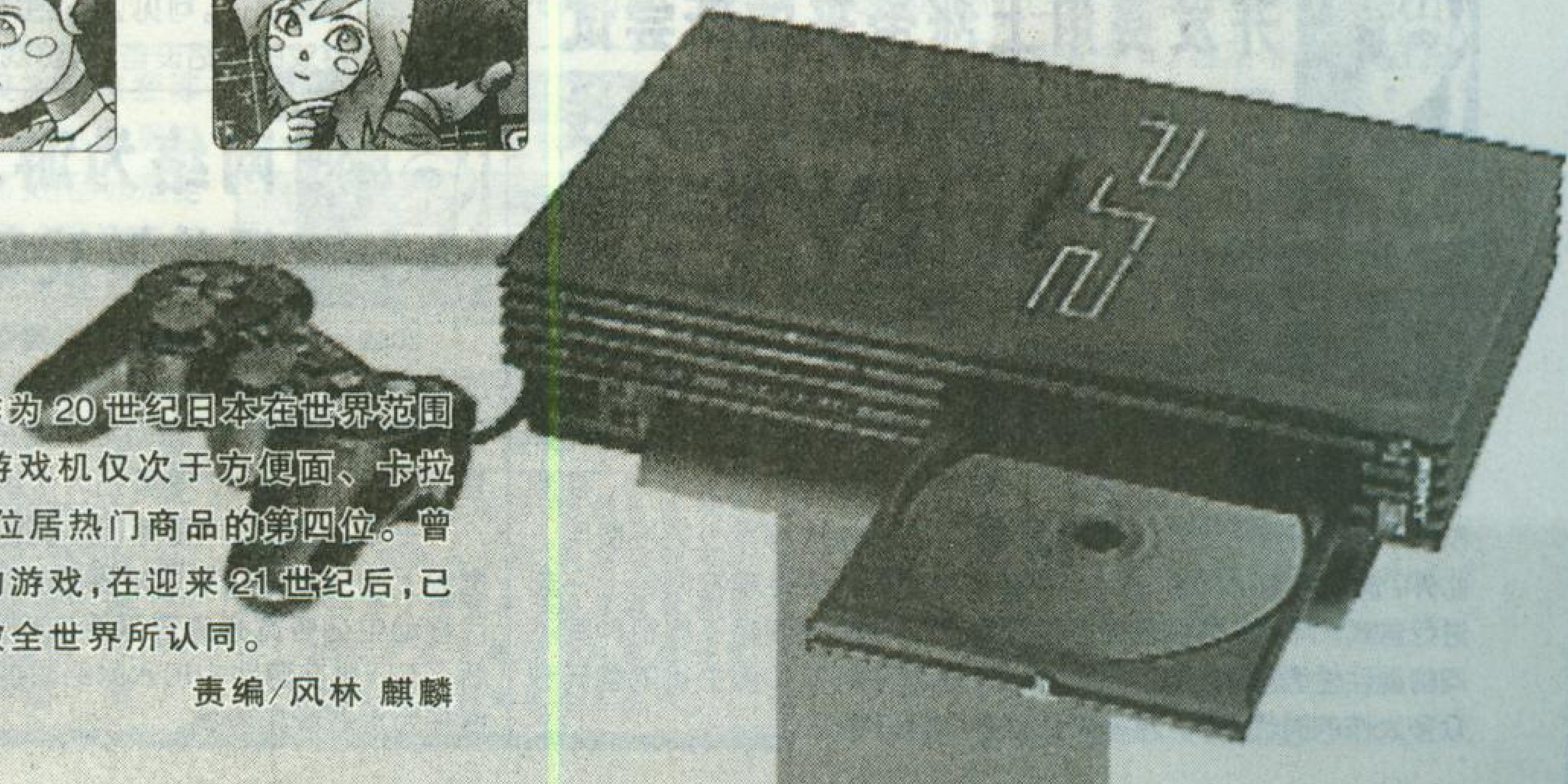
逐渐变化中的游戏主机角色定位，加速中的改革浪潮揭密！
游戏主机开发商 SCE、任天堂、微软、SEGA 的策略！
探访六大软件公司的 21 世纪战略！





## LINE UP

- 加速中的改革浪潮
  新世纪游戏发展的 5 种现象
- SCE 篇
  佐伯雅司访谈录
- 任天堂篇
  2001 年任天堂改变游戏？
- 微软篇
  透彻理解日本市场与欧美市场的区别，称霸游戏业任重道远
- SEGA 篇
  从硬件商到软件商的转变
  “机构改革大会”揭密
- 六大软件商在新世纪的战略
  对于网络领域的发展认识是？
  对于跨平台战略的看法是？
  对于游戏竞争对手的看法是？



根据调查表明，作为 20 世纪日本在世界范围内值得骄傲的产品，游戏机仅次于方便面、卡拉 OK、耳机式立体音响，位居热门商品的第四位。曾经被认为是儿童玩具的游戏，在迎来 21 世纪后，已经成为了一种文化而被全世界所认同。

责编/风林 麒麟

## 加速中的改革浪潮

# 新世纪中游戏发展的5种现象

围绕在我们身边的游戏环境已经发生了变化，并掀起了巨大的浪潮。下面我们将探讨在新世纪中游戏的发展，看看游戏今后的进化方向。



## 新主机＝新刺激已不再成立!?
## 游戏主机的进化与新的刺激



游戏主机的进化历史，可说是电脑科技高速进化的历史。从8→16→32→64，CPU的位数不断的增大，机器性能增强时，我们就会在游戏中感受到新的冲击。当我们从8位的FC转换到16位的SFC之时，我们因为2D影像的大幅进化体会到“美丽画面”的魅力；而从16位的SFC转换至32位的PS时代时，游戏开始了从2D画面至3D画面的大进化。多边形产生的立体影像、3D演算形成的美丽CG，是以往2D主机所无法让玩家感受到的。一直进化至32位主机为止，每当游戏主机进行更新，在画面上就能产生出与进化前完全不同的刺激体验。

而自32位主机以后，游戏主机的进化形态就由质的变化逐渐转变为以量的扩大为中心。以PS进化PS2为例，其处理速度的大幅提升、多边型数量压倒性的增加、并以大容量DVD为媒体等等，在量的规模上都有了爆炸性的增加。32位主机之后的进化，可说是以3D主机为基本概念，用量的规模扩大而产生出新的刺激，朝着究极的3D体验为目标而进化。而在2001年即将有任天堂的GAMECUBE（以下简称NGC）以及微软的XBOX两台新主机出现，虽说是在已经发售的PS2之后一年才登场，不过从究极3D体验的意义上讲，两种主机可说是和PS2站在了同一个位置。那么在这些超级主机上是否会产生出全新概念的游戏呢？令人关注。



## 手掌机风靡新世纪
## 便携主机的大跃进

如同家用游戏主机的高性能一样，手掌机的进化也没有停止。彩色WS于去年的12月9日发售，今年3月21日GBA即将发售。彩色WS方面，今年夏天将会发售带有USB端子的连接器，强化了与PS2以及电脑之间的连接；GBA方面也预定发售与移动电话相连接的一体机。高性能、多功能化已成为掌机发展的潮流。以技术上的突破为契机，也许前所未有的游戏就会诞生了吧？



## 开发费用上涨带来的新尝试
## 同一软件的跨平台销售路线

由于游戏主机的性能大幅提升，游戏开发所耗费的成本也随之增加。在玩家之间的喜好产生分歧、市场的状况日趋严重萎缩的情况下，能够出现销量达到50万套的热卖作品很难，就算是倾注很长时间以及大量金钱在一部游戏上，也不一定能创造出超级大作。在这种情况下，“同一部软件进行多机种移植”这个想法就成为了趋势。基本上来说就是将同样内容的游戏在多种机种上发售。将同样内容的软件在多种机种上发售，也就是其资料以及系统相同，使制作成本大幅降低；而且，如果能够同时发售，也能够减少宣传费用。此外，游戏网络化的进步将使不同机种的同一软件能在网络上一起进行游戏。不过，问题就在于当游戏开发时一定要将不同机种间不同的硬件性能加以平衡。无论如何，这是不用买多部主机就能玩到众多大作的时代，对于玩家来说应是一件好事吧。



## 游戏主机个性鲜明
## 硬件的附加性能层出不穷

SCEI、任天堂、微软、SEGA，虽然有如此多的游戏厂商，但是他们进化的方向几乎是相同的——尽可能的运用更多的多边形，表现出更美丽的影像。这使得要明确分辨出各部游戏主机之间的性能差异变得十分困难。因此，为了要大力宣传自家主机与其他主机的不同，搭载种种新机能成为近年来游戏主机的发展方向。DC将网络功能当作标准配置，PS2则拥有与PS软件的互换性以及放映DVD影片的机能，而明年发售的NGC则拥有能与GBA互动的机能，XBOX则将硬盘作为锦囊妙计。可见，游戏主机已经不再是单纯的以游戏为主，而是能玩游戏的网络设备，玩游戏不过是其中一种功能罢了。



## 网络为游戏业带来了革命
## 通往游戏新乐趣的必经之路

2001年将会是游戏与通讯真正融合的一年。利用通讯交换资料的游戏能够带来前所未有的魅力。GB的“口袋妖怪”就是这样的例子，此外，也有如同“梦幻之星网络版”家用机的网络游戏登场。还有，“FF”、“生化危机”等著名大作也在向着着网络化发展。

今年，日本国内的通讯环境将会获得大幅度的改善，这是因为宽频上网的高速网络连接将会普及化，无论是CATV、ADSL，甚至新一代移动电话等宽频高速网络连接服务都将以合理的价位提供。今后，不只是在游戏中加入网络机能而已，更把游戏主机的地位一举提升为家庭娱乐终端。

# 进入第二年的 PS2，将会对所有的疑问作出回答

# SCE

PS2 发售、“勇者斗恶龙Ⅶ”与“FF Ⅸ”争艳，2000 年里关于 SCE 的话题相当丰富。对于竞争对手即将登场的 2001 年，SCE 到底策划了怎样的战略呢？

**21 世纪的关键语**

- ●位元下载
- ●专用硬盘
- ●i－mode 连接
- ●人气大作的续片登场
- ●PS 的继续普及

## 象征 2000 年游戏市场的 PlayStation 家族



←佐伯雅司：索尼电脑娱乐股份公司执行官员，通信设计部部长。1954 年生人，1977 年进入索尼。曾担任护照大小的 8mm 便携式摄像机的宣传工作，随着 PS 事业的蓬勃发展转向 SCE，负责 PS、PS2 宣传工作以及宣传部的工作。

### PS2 的加速热卖 对于市场的影响如何？

**——首先请问，对于 SCE 而言，去年最大的头条新闻可以说就是 3 月 4 日的 PS2 发售吧？**

**佐伯雅司先生（以下简称佐伯）**：是的。开始点燃 PS2 这个导火线的，是 2 月 18 日的“PlayStation 制品展”。从那一天起，媒体与玩家两个方面开始真正的兴奋起来了。之后到了 3 月 4 日发售当天，盛大的烟火才算爆发出来，我想大致可以这么说吧。发售台数仅仅两周就突破了 100 万，到去年九月为止总计约攀升至 352 万台。尽早让 PS2 普及就是我们努力的目标。关于这点，个人认为几乎是如我们所料，而对于出厂就能畅销，且超乎预料地持续这么长的时间，这反倒吓了我们一跳。但是，因为生产状况的关系，今年年终的商业竞争可能会供不应求。当然，针对 PS2 需求的稳定出货是应该尽早解决的问题，对于这一点我们有充分的认识，再加上去年 10 月在北美、11 月在欧洲开始发售，这已经不仅是日本国内，而且是全球性的问题。

此外，我们也认识到因为急速的热卖而产生了部分的“偏差”。在 PS 的时代，当走过 100 万台、200 万台的阶段性时期，我们看得出这时候会有什么类型的玩家，他们需求怎样的商品等倾向。而到了 PS2，因为主机热卖的关系，短时间之内玩家暴增，要去预测他们想追求什么样的东西非常不容易，开发以及促销的难易度从一开始就很高。

**——相对于 PS2 主机的热卖，各方面都认为游戏反而卖得不好呢。**

**佐伯**：就我们而言，并没有“卖得不好”的感觉，从 PS2 专用游戏累计发卖份数至今年九月底已超过了 800 万套的这个数字来看就很明显了。PS2 发售当日有“山脊赛车Ⅴ”、“决战”，其后也有“铁拳 TT”、“剧空间职业棒球”等以 PS 来说是中等热卖级的优秀作品登场。不过，和 PS2 主机销售台数急剧的增加相比，游戏方面几乎没有出现过百万级名作或是“勇者斗恶龙Ⅶ”这种给予玩家深刻印象的“杀手级软件”，这一点也是事实。所以，今后如果多推出几部可以称得上“杀手级软件”的游戏，想必之前所遭到批评也会平息下来吧。因此，从 2001 年年初开始，我们就有两大关卡：一是硬件的出货稳定供应，二是“杀手级软件”的推出。个人认为，这是要在今年，甚至可说是要在三月之前一定要克服的难关。

**——“三月之前”的这个界线是依据什么来划分的呢？**

**佐伯**：其一是因为公司经营方面的 2000 年年度结算，而最主要的还是 PS2 发售已满一周年，我们知道此时是玩家、媒体等方面给我们最后评价的期限。

新主机的登场，加上两大游戏在两个月之内接连发售……虽说市场并不缺少重量级大作，但是自 98 年起逐渐下滑的 PS 市场在今年仍然继续呈现下滑趋势。而 PSone 方面或许是设计优异，以及反映现今仍以 PS 游戏为中心的市场情形，目前仍旧热卖中。

### PSone 寄托 SCE 的满腔期望

PS 舵手久多良木健曾经非常自信的说：“PSone 会使 PS 更进一步实现飞跃，我们的目标是全球销量一亿台。”。那么还会有 PS 软件不断发售吗？“我们将会一如既往的支持 PS，将来还会考虑通过网络进行游戏软件的传输。”（SCE 宣传部）



PS 刺激游戏杂志业蓬勃发展

| 年度 PS 软件发售款数 | |
|---|---|
| 1994 年 | 发售 34 款 |
| 1995 年 | 发售 211 款 |
| 1996 年 | 发售 489 款 |
| 1997 年 | 发售 538 款 |
| 1998 年 | 发售 693 款 |
| 1999 年 | 发售 852 款 |
| 2000 年 | 发售 766 款 |

↑看过上表就能明白 PS 软件是以怎样的势头喷涌而出的，发售款数年年递增。99 年 1 年竟有 800 多款软件出炉，2000 年也有超过 700 款软件发售，其强大的软件阵容令人惊叹。

## 没有新意的作品 导致游戏市场的低迷

**——游戏市场自 98 年以来就有逐渐下降的趋势，您是如何看这个问题的呢？**

**佐伯：**一是有创意的作品很少，其次是令人感到难玩的游戏太多，大概就这两方面吧。自 PS 时代我们就一直提倡创新，但近几年来拥有新的游戏理念、可以通过游戏画面而结交朋友、以及可以拓宽玩家层面的游戏可说都没有出现过；我所指的是有原创性的游戏。例如说音乐游戏出现了许多新的玩法，但是，从"利用音乐玩游戏"的原点看来，却没有出现新的创意。又例如"随身玩伴"这种"以文字当作沟通工具"的游戏，虽然是在移动电话中早已使用过的要素，但是以游戏的形式推出却是全新的概念。如果在此基础上再不出现新的想法与创意，也许就没有办法再继续维持这么大规模的游戏产业。真正具有创意的游戏，不是想到了要做就做得到的，当然也不是一定时间就会出现的，有时也会需要"撞大运"的这种比较轻松的态度。不过话说回来，有一段时间没有出现感觉有意思的游戏，这也是不争的事实。



↑DQ7 的出货量已达 400 万套，是日本市场中最畅销的 PS 软件。

再者，感觉很难玩的游戏，虽然大多是实际玩了之后会觉得并非如此，但是如果需要花时间记住游戏规则的话，这对一般玩家而言就相当困难了。此外，个人倒不觉得 PS2 就是要有非常出色的画面。如果说，现在 PS2 要推出像是"小蜜蜂"这种简单而新颖的游戏，我们也会全力的推销。简单的东西也不错。

**——在 PS 时代，SCE 对于此种充满创意的游戏非常关注，但是在 PS2 上面还没有出现此类游戏，这是为什么？**

**佐伯：**其实不然，我们就是以此种态度推出了"动感滑鼠"。在 PS2 热卖的影响下，推出时间也提前了。另外，有许多玩家把 PS 软件"我的暑假"放在 PS2 上面玩，这很令人意外，而且多是 30 岁以上的玩家。我想这种出人意料的事情，在明年将会更多。

## 与厂商的互助 是激活市场的底牌

**——去年的 PS 因为有"勇者斗恶龙Ⅶ"成为很大的话题，对此你的看法如何？**

**佐伯：**"DQ7"的销售业绩确实让人刮目相看。由 SMAP 演出的 CM，引起了很大的轰动，为"DQ7"热卖打下了伏笔。其实，SCE 在 99 年元旦就制作了"希望'DQ7'顺利上市"的 CM，但是最终还是延期了，当时还有人对我说"难道祈求神的保佑也无济于事吗？"（笑）。

**——从去年到今年，PS2 的软件阵容比较充实，那在今年商业竞争上会有何活动呢？**

**佐伯：**自去年底起就有期待的大作出现，其中"机动战士高达"与以往的销售方式不同，这是 SCE 与加盟厂商共同进行宣传、策划并推出的第一部作品。对于目前游戏市场的低迷，SCE 认为，没有任何一种产业能够不断持续成长，过去游戏产业的顺利发展只是一种偶然。不过，作为游戏硬件厂商的 SCE 必须要对市场负责。因此，为了再次激活市场，我们不会像以前那样与厂商各行各路，SCE 将为加盟厂商提供宣传、设备等各方面的支持，并与开发商共同策划游戏。

# 玩游戏、看 DVD 影片、上网…… PlayStation2 是先进的家用娱乐终端




## 没有新意的作品 导致游戏市场的低迷

**——从以前发表的数据中显示，PS2 的玩家给人一种年龄层偏高的印象，不知现在如何呢？**

**佐伯：**女性以及 20 岁以上的玩家是增加了，不过年龄层较高却是不争的事实。而在调查实际的使用情况后发现，85% 以上的玩家还是将它当作游戏机来玩 PS2 的游戏，其余的 15% 中的玩家绝大部分则是来玩 PS 游戏，至于拿来当作 DVD 放映用的仅占很少的一部分而已。从发售前后各新闻媒体所报导中定位的"PS2 是超越游戏主机的娱乐家庭终端"来看，其实大家使用的算是非常正常的。

**——话虽如此，不过明年即将开始的 PS2"位元下载"以及"i-mode 连接服务"等等的网络相关发展，以家庭终端的新式用途来说，通过游戏来带动其他功能的迹象似乎不太明显吧。**

**佐伯：**现在公开的网络对应游戏情报中，具体的只有"i-mode 连接服务"而已，其他的在此不便多谈。不过有一件事可以确定，那就是 2001 年将会是大家明白"PlayStation"名称内在含义的一年吧。"工作用的电脑叫做 WorkStation，那么游戏用的电脑就叫 PlayStation"，这原本就是 SCE 社长久多良木健这样来命名的理由。把"游戏用电脑"的意义逐渐表现得更为具体，这就是今年 PlayStation2 的硬件战略吧。

**——具体方面考虑以怎样的方式进行呢？**

**佐伯：**首先是 1~3 月中推出可能会是杀手级的游戏，加上"i-mode 连接服务"、"位元下载"等使用网络的新提案将在准备充分后相继推出，在'99 年 3 月 2 日以来我们提出的关于 PS2 的种种想法，可以在今年的一系列动作来加以实现。无论如何，先由游戏开始。看过"剧空间职业棒球"的人我想就会明白，看一眼就会让人觉得"PS2 真棒"；而"MotoGP"更是让看到游戏预告片的人会发出"这是什么？"的惊叹，会以为播映的是录影带。而在明年软件阵容上，相信就会证明 PS2 软件的惊人之处了。如果再揭示一

下专用硬盘以及其他周边的使用方式和有趣之处，我想大家一定会了解“PS2 是游戏用电脑”的意义。

**——那就是久多良木社长 99 年所宣示的“PS 十五年计划”的重点吗？**

佐伯：这个嘛……综合我个人所知道的情报，已经超越了“PS2 是游戏主机还是非游戏主机”的范畴了。当然游戏是主要的功能，因为游戏（GAME）已经是现今日本最广泛的一种娱乐（Entertainment）。但是，PS2 除了游戏以外，不是还有 DVD 影片以及音乐、网络等更多可以去玩的东西吗？我们将会慢慢去实现这些的。

**——除了现在已经证实以外是否还有秘密的计划呢？**

佐伯：这个就要保密了（笑）。

## PS2 硬件的性价比将会越来越高？

**——竞争对手 NGC 与 XBOX 即将登场，PS2 今后的市场对策是否已经考虑好了？**

佐伯：和往常一样，我们只是在专心做自己的工作而已。不过如果因为竞争对手的出现而使市场更为活跃，那我们当然十分欢迎。不仅是新的主机，我们也希望世嘉多多加油。

**——那么，2001 年有可能出现其他领域的对手吗？**

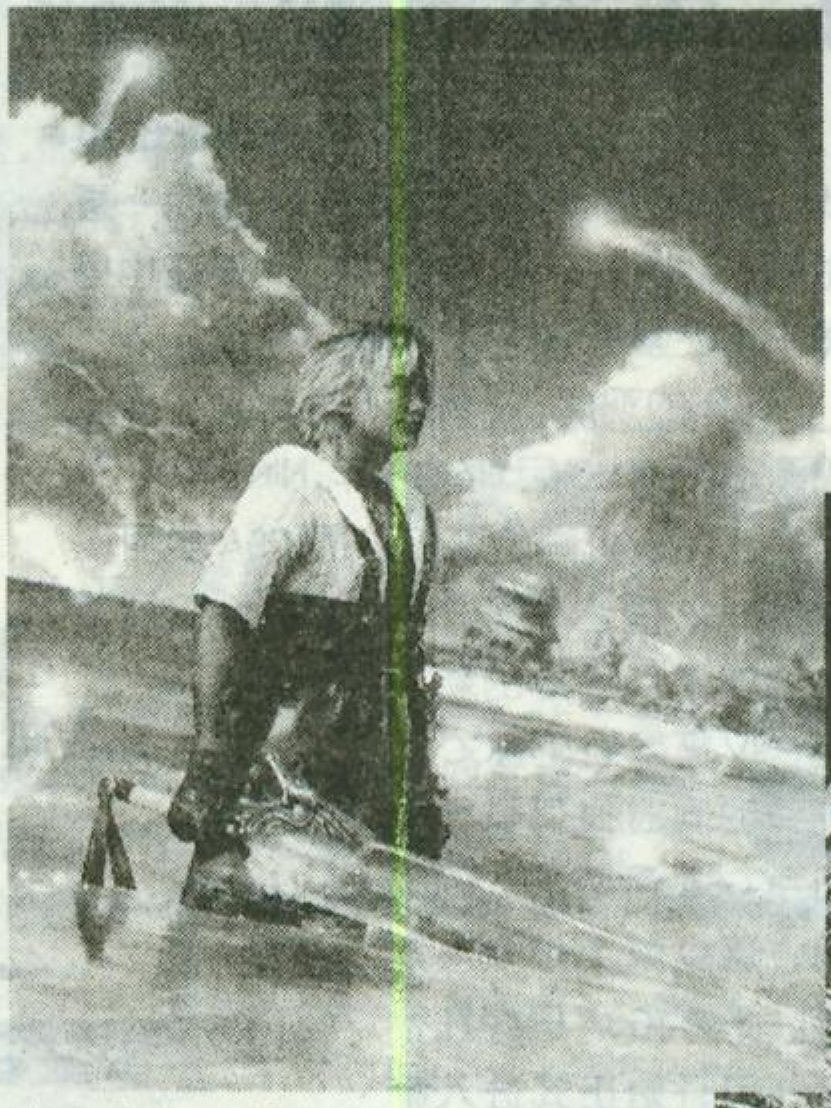
佐伯：是有听过移动电话有可能成为对手，不过从“游戏用电脑”的 PS2 来看，由于所涉及的领域很多，也可以说没有绝对意义上的对手（笑）。

**——SONY 新发售的数码相机“CYBER SHOT”宣称可以对应 PS2，似乎周边机器也有了许多新的情报了吧？**

佐伯：不过问题在价格上，比主机价格高上两倍以上的周边机器就有点贵了。就市场销售的上限来看，周边机器的合理价应该是在主机价格的 15%，就 PS2 来看是 6000 日元。

**——最后，对于 PS2 是家用娱乐终端的这种定位，玩家能否适应呢？**

佐伯：没问题的。因为 PS2 已经得到了玩家了爱戴！而 SCE 也将在新的一年中为玩家创造更多的快乐。





↑这是“FF10”与“决战 2”的开发中画面，分别预定 7 月和 3 月发售。

## 预测 2001 PS2 玩家可以得到这些！

### 大作接踵而至！

如同佐伯先生所说，今年春 PS2 的游戏发售表将非常的充实，而且年中还会有“合金装备 2”、“Final FantasyX”等超大作相继推出。PS2 的黄金时代终于要来临了。

### 网络巨舰启动

由于 PS2 专用 56K MODEM 与浏览器软件发售在即，PS2 的网络计划也将在今年 3 月正式启动，而与之相对的各种网络游戏也会陆续推出。

### 也许会降价？

虽然有消息说 PS2 不会降价，但是迫于 XBOX 和 NGC 的压力，加之 PS2 软硬件销量的增加，在今年年底的时候 PS2 也许就会降价吧……

## “PS2 游戏卖得不好”的真相是？

“PS2 的游戏没有主机卖得好”这种说法是否客观，让我们用具体的数字来检证一下。

### 主机的销售速度是史上最快的，但是……

PS2 发售后的四个月内，主机在销量上有着压倒性的优势，平均每款软件的销量超过 11 万套，成绩相当不错。但是，在每台主机平均购入的游戏数量上有着极大差距，在主机刚推出的时候每一台主机平均不到一款软件，而发售后四个月仍只有 1.5 套，这恰恰说明了现今的家用游戏市场仍是以 PS 为主流，PS2 则是硬件销量领先的主机。总之，去年的 PS2 可说是被 PS 游戏牵着走的，不过相信这种状况会在今年 PS2 重量级软件相继登场后有所改观。



发售后四个月内，PS 与 PS2 的市场比较

| | PLAYSTATION | PLAYSTATION 2 |
|---|---|---|
| 发售日期 | 1994 年 12 月 3 日 | 2000 年 3 月 4 日 |
| 价格 | 39800 元 | 39800 元 |
| 统计日期 | 11/28～4/2（18 周） | 2/28～7/2（18 周） |
| 主机推测销量 | 608,116 | 2,501,535 |
| 游戏发售款数 | 32 款 | 32 款 |
| 游戏总销量 | 2,494,398 套 | 3,637,516 套 |
| 一台主机平均购入软件数 | 4.1 套 | 1.5 套 |
| 一款软件的平均销量 | 77,950 套戏 | 113,672 套 |

主机购买者的年龄构成（SCE 公布）

| PS | PS2 |
|---|---|
| 20～24 岁占 28.7% | 35 岁以上占 30% |
| 14 岁以下占 25.4% | 25～29 岁占 23.1% |
| 15～19 岁占 20.9% | 20～24 岁占 16.3% |
| 25～29 岁占 11.5% | 30～34 岁占 14.7% |
| 30～34 岁占 8.8% | 15～19 岁占 10% |
| 35 岁以上占 5.2% | 14 岁以下占 5.9% |

注：同样的价格，PS2 的购买年龄要高得多。或许是因为 PS2 具有看 DVD 影片、上网等的功能吧。

# 备受瞩目的两大主机终于现身，任天堂欲重塑辉煌！

# 任天堂

投入了 NGC、GBA，朝新时代迈进的 Nintendo，新主机今后的走向是什么？而 Nintendo 又是否能够再次成为家用机的霸主？

**21 世纪的关键语**
- 回归原点
- GAMEBOY ADVANCE
- NINTENDO GAMECUBE
- 创造对开发者友好的游戏开发环境

## 无论如何都坚持自己信念的任天堂在 2001 年能够“改变游戏”吗？

99 年在 GB 上推出的“口袋妖怪·金银”创下了长期畅销的纪录，而在 N64 上也持续发表了“马里奥网球 64”、“塞尔达传说 姆吉拉的假面”、“星之卡比 64”等销售量达 50 万套的作品，去年的 NINTENDO 仍旧表现出相当稳定的状况。但是，去年最大的新闻，就是 NGC 和 GBA 两大新主机的发表。

对于从 N64 的失败中诞生的 NGC，最大的特征就是这是一部“对游戏开发者很友好”的主机。也就是不特别去宣传多边型数量等性能，而是将重点放在对于实际游戏制作时很重要的开发工具性能的提升上。相对于 N64 考验游戏制作者们能够发挥多少硬件性能的“挑战书”，NGC 则是考虑尽量让游戏制作者能够顺利的进行游戏开发。事实上，在硬件发表会时就已经出现了能进行互动的展示画面（“马里奥 128”、“口袋妖怪”），可见这会是一部很容易开发的新主机。

但是，这里有一个重点。“容易开发”并非真正的重要，“容易开发之后，就应在创意及构思上花更多的时间”才是 NINTENDO 要让 NGC 登场的真正目标。“发挥创意，开发追求游戏趣味性的游戏”，这正是 NINTENDO 在 N64 时代一直主张的“游戏品质的提升”，而现在也仍然一直在坚持着这个观点。

这样的观点，在 GBA 上面也是一样。如同之前的 GB 与 N64 一样，NINTENDO 总是会实现主机间的连接。而 GBA 更可以当作 NGC 附有液晶显示的手柄。这项连接能够带来怎样的新乐趣，仅是想到在 NGC 上发售的同时很可能看得到与 GBA 连动游戏的出现，这点就十分令人期待。此外，GBA 已经在今年一月开始正式进入量产阶段，以前的 GB 是以低年龄层玩家为中心的，但是在现在也将推出如“F-ZERO”、“皇家骑士团 2 外传”（请参阅下方专栏）等吸引较高年龄层玩家的作品，即将于本月发售的 GBA 真是令人迫不及待啊。

凭借 NGC 和 GBA，NINTENDO 是否能“改变游戏”呢？还是让我们屏息以待吧。




←带来最大的惊喜吗？发表会的 NGC，在 2001 年会为玩家在去年以魔幻般的演出沸腾整个



←马里奥会随 NGC 首发吗？

## GBA 拥有超强的软件阵容！

GBA 即将在 3 月 21 日发售，相信届时随主机发售的软件数量也将创下新的记录。

马里奥赛车 ADVANCE




↑首款公布的 GBA 软件。

火炎纹章·黑暗巫女




↑极品 S·RPG 终于登场！！

皇家骑士团外传




↑一如既往拥有深奥的世界观！

# 新主机的发售真的不会延期？探索游戏开发的现况



虽然任天堂一再声明在2001年会推出两大主机，但是“发售延期”的阴影依旧萦绕在玩家的心中。

就NINTENDO而言，主机延期发售已经令玩家习以为常了，其中最大的原因莫过于游戏开发进度赶不上，而GAME CUBE与GBA会不会也有这种忧虑呢？

在GBA方面，已经有以超过80家的THIRD PARTY加盟，大量的优秀软件已在制作中。在夏季的SpaceWorld中也展出了完成度很高的多个作品，看来玩家可以安心了。NINTENDO也明确表示“和主机同时发售的游戏有20多款”，有了如此多的软件供应，相信GBA的首发会相当成功。

另一方面，关于GAME CUBE完全没有任何情报也是一个事实。实际上或许正如NINTENDO在8月的发表会宣称，要公开游戏的详细内容还要等到2001年的E3(5月举办)。

由于N64拉拢THIRD PARTY失败被评为是造成在日本国内低迷的最大原因之一，因此GAME CUBE对THIRD PARTY的态度就特别引人注意。就任天堂宣传部的说法，目前已经有一部分软件商得到了开发工具。

不过即使如此，从主机发售时就不太希望THIRD PARTY发售大量的游戏来看，开发中心还是以NINTENDO以及SECOND PARTY为主。对THIRD PARTY的说明会也不是各公司齐聚一堂，而是与各个公司分别进行讨论。身为游戏平台开发者首先要自行提供适合新主机的游戏，这种态度可说就是不断追求游戏“品质”的NINTENDO的执着之处。

## 预测2001 任天堂玩家可以得到这些！

### 玩到宫本茂的最新作

“任天堂主机推出的时候，就是玩到宫本茂新作品的时候”，这已经是一种常规了。那么倘若这个预测落空的话，说明NGC就会延期了。

### 用附有连接移动电话机能的GBA来玩游戏

虽然任天堂曾公布将发售与新型移动电话一体的GBA机种，不过到现在为止，其详细情形及发售时期尚不明确，看来还要等待。

### 还可以继续玩N64

任天堂公开表示在NGC发售后仍将继续开发N64游戏，看来明年N64的市场仍旧可以维持一段时间。

## 任天堂与其他会社的合作

任天堂积极的与其他公司展开合作(如右表)，可见新主机的准备工作正在紧锣密鼓的进行中。任天堂宣传部称：“两公司的游戏都将与GBA同时发售，目前正在顺利开发中。”

| | |
|---|---|
| Mobile 21 | 与KONAMI共同出资，99年10月设立，正在开发能充分利用GBA及NGC通信机能的游戏。 |
| ND CUBE | 与电通共同出资，今年3月设立。该公司也在进行GBA以及GAME CUBE的游戏开发。 |

# 网络“受排挤”？暧昧的印象无可否认，然而……

网络游戏被预测今后所占的比重将日趋增加，当然NGC也会有数据机及宽频连接盒等对应网络的设备，但是和DC及PS2大大提倡的完全网络化比起来，并没有给人留下很深的印象。山内社长在去年9月召开的证券分析师会谈中就说“我不打算和网络一起殉情”，就目前的情况看来，给人一种“受排挤”的感觉。

另外，去年12月14日原本配合“口袋妖怪·水晶”发售而准备实施的移动电话与GB的连接服务“MobileSystemGB”，启动日期也推迟至1月27日。关于推迟的理由，Nintendo的说法是为了要先让“口袋妖怪·水晶”普及，成为大家都喜欢玩的游戏，之后再进行网络游戏发展的说明”。但是若是照这句话的意思来看，我们不得不承认他们把“通信才有的乐趣”看得并不重要。

宫本茂以前就说过：“不必再说什么该怎样怎样了。我们将制作出可以实际进行的网络作品再让大家看”，那么任天堂究竟能给我们带来怎样的冲击呢？这实在是太令人期待了……

首先就让我们注意看看明年一月起跑的MobileSystemGB会是怎样的发展吧。身为游戏平台开发者，首先要自行提供适合新主机的游戏，这种态度可说就是不断追求游戏“品质”的NINTENDO的执着之处，也是NINTENDO的最大魅力。




## 以便利的开发环境为口号，争取再度掌握霸权

在96年打着提升游戏品质口号而投入N64的Nintendo，由于采取拒绝THIRD PARTY的姿态以及对游戏开发者来说门槛过高的主机两大失策，以致在日本国内主机市场的优越地位被抢走了。但是，在GAME CUBE我们能够看见其准备了包含本身以及THIRD PARTY在内，朝向品质提升所需的完善环境努力。从N64经验中得到的教训，以及Nintendo所拥有对“品质”的执着，这些能够相互融合的话，相信不论是该公司所坚持的品质提升，还是重新登上王者之座，想必都不会是痴人说梦。



# PC 界的巨人将以 XBOX 进军家用游戏主机市场

## 微软

XBOX 将在 2001 年秋天发售，其外观已经公布，但是售价和对应软件的情况还不明朗。那么初涉游戏业的微软会有如何动作呢？

**21 世纪的关键语**

- 游戏开发人员的天堂
- 与电脑不同的概念
- 适合各地域的游戏作品
- 超强的多边形运算能力
- 微软的银弹攻势

## 为了 XBOX 的顺利发售 微软正在紧锣密鼓的准备中

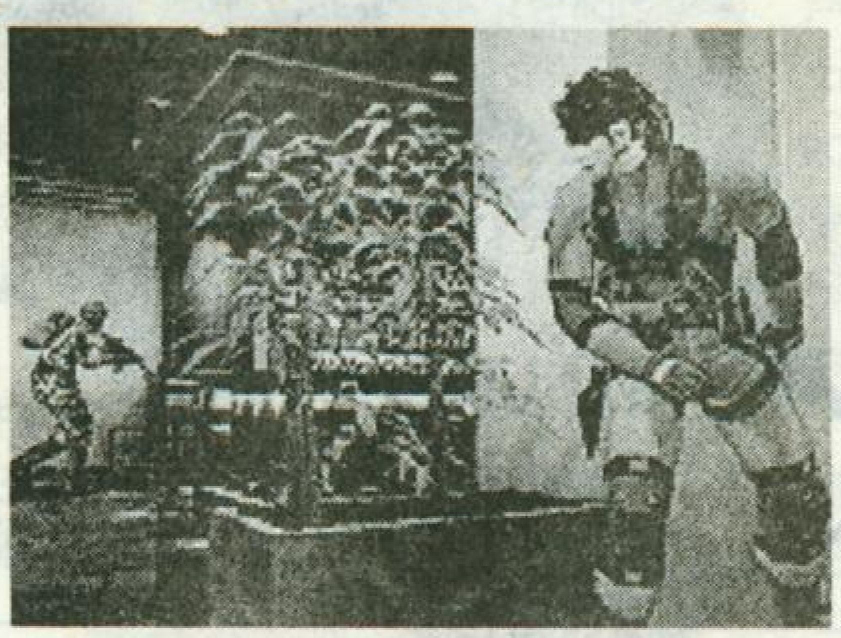
新主机 XBOX 以今秋在日本和北美发售为目标，正在积极的准备中。由于 XBOX 是由席卷全球 PC 市场的微软公司所开发、制造并销售的硬件平台，因而备受瞩目。

目前，微软正在寻求各个游戏厂商的支持，并展开了许多大型的宣传活动。在 2000 年，微软的 XBOX 已经在业内打下了基础，而对玩家等一般层面的宣传将会在 2001 年展开。

去年 9 月，微软在日本召开了发布会，正式公布了第一批加盟 XBOX 的游戏厂商。其中包含北美、日本以及欧洲的许多知名厂商，数量多达 150 家。从厂商名单中，我们可以找到诸如：BANDAI、KONAMI、CAPCOM、NAMCO、UBISOFT、ATLUS 等许多知名厂商。而在 20 世纪的最后一个圣诞前夕，全球最大的游戏发行商、有“北美南梦宫”之称的 EA(电子艺界)也宣布加盟 XBOX，并承诺在今秋 XBOX 首发时推出 10 款游戏为新主机保驾护航。此外，KONMAI 还与微软携手举办了一个名为“2001 年 GLOBAL LINE UP”的发布会。会上 KONAMI 的家用软件事业部部长北上一三公布了一系列 XBOX 游戏的开发计划，其中也包括“合金装备 X”、“寂静岭”等该公司的当红作品。




↑果然是好事多磨，原来 XBOX 的商标权早有所属，目前微软正在就其所谓权问题与美国的一家名为“XBOX TECHNOLOGISE”的公司进行交涉。



↑“合金装备”也计划在 XBOX 上发售，图片为 PS2 版“合”的开发中画面。

**KONAMI 预定在 XBOX 上推出的软件**

| 名称 | 游戏类型 |
|---|---|
| ESPN 运动系列 | SPG |
| 疯狂小子 X(暂定名) | ACT |
| 寂静岭 X(暂定名) | AVG |
| THE SHING(暂定名) | 不明 |
| 侏罗纪公园 X(暂定名) | ACT |
| 日本著名运动系列 | SPG |
| 合金装备 X(暂定名) | ACT |

## 加盟 XBOX 的著名软件开发商

**FIRST PARTY**

- Big Blue Box Studios（以“地下城守护者”闻名的制作小组成立的新公司）
- Interpid Computer Entertainment（以“主题乐园”闻名的制作小组成立的新公司）
- Universal Interactive Studios（“古惑狼”等游戏）
- Stormfront Studios（“NASCAR Revolution”等游戏）
- Totally Games（“X 战机 VS 钛战机”等游戏）
- Rainbow Studios（“Motocross Madness”等游戏）
- Climax Development Ltd.（正在开发“Warhummer Online”等游戏）
- Digital Illusions（“MotorHead”、“Codename Eagle”等游戏）
- High Voltage Software（“Ground Control:Dark Conspiracy”等游戏）
- Pipeworks Software Inc.（XBOX 发表时的展示动画就是由该公司制作）
- Termor Entertainment（“铁路大亨Ⅱ”、“KISS PSYCHO CIRCUS”等游戏）
- VR－1 Entertainment（“FIGHTER ACE”等游戏）等等，欧美共 18 家。

**THIRD PARTY**

| | | |
|---|---|---|
| ARTDINK | KOEI | TREASURE |
| ATLUS | KONAMI | DWANGO |
| ARIKA | SPIKE | HUDSON |
| CAPCOM | TAITO | BANDAI |
| Climax | TAKARA | FROM SOFTWARE |
| Genki | TECMO | 共计约 150 家。 |

# XBOX 露出庐山真面目 庞然大物具备超强功能

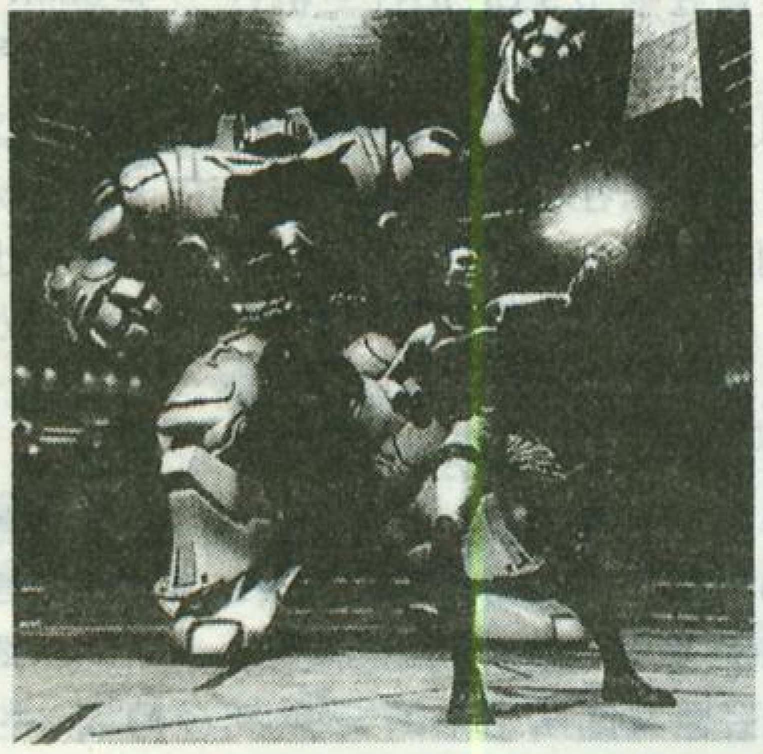


随着 XBOX 发售日的走近，传说中的主机外观也终于浮出水面。在全世界最大的消费性电子商品展(CES)开幕当天，微软董事长比尔·盖茨亲自正式公布了 XBOX 的真貌，同时也邀请了 WWF 中著名摔角选手进行现场讲解。在 CES 开幕日，比尔·盖茨亲自主持了 XBOX 的说明会，表示 XBOX 是数个月来集众多工作人员、玩家意见所得出的最终结果，也是电视游戏机的里程碑。

据说，XBOX 的主机外观经过了 100 多次修改，由 120 个家庭、大约 5000 名玩家评估后才最终确定。外观上看，XBOX 主机正如先前流传于互联网的一样，是一台黑色、厚重的主机。主机上方有一个大大的“X”字样突起。在“X”标志中央是一个绿色圆形，其中描绘有“XBOX”的字样，看上去即美观又神秘。整体设计果真符合“XBOX”的字面含义，XBOX 就是个带有“X”字样的黑色“箱子”。主机前方有四个手柄插口和抽屉式的 DVD 仓盒，而左右两侧分别标有“XBOX”和“Microsoft”的字样。主机后方设有风扇、电源接口、10/100 以太网络接孔和视频、音频连接线插孔（并设有 USB 扩充界面）。不过这台黑色游戏主机可算是游戏机中的庞然大物——体积是 PS2 的 1.6 倍、GAMECUBE 的 2.6 倍。对此微软解释说，XBOX 的体积是由于内置了硬盘并顾及到主 CPU 及图形处理 CPU 的功率及散热情况，经综合考虑后决定，完全符合电器



↑负责 XBOX 技术统筹的谢玛斯·布莱克里一再强调：“这是为游戏开发者设计的主机”。



←这是用以同等配备的电脑所做出来『实体品质的10%程度』的展示。

## 预测 2001 XBOX 玩家可以得到这些！

### XBOX 独有的游戏

XBOX 上不仅会有 Microsoft 公司从电脑移植的游戏，更会出现专门为家用机用开发的游戏，特别是那些为日本玩家开发的作品，值得期待。

### 用硬盘来顺畅地进行游戏

使用主机内藏的硬盘就能够从 DVD－ROM 上拷贝资料，从而实现高速读取。另外因为能够追加大量资料，也许还可以为游戏追加新剧情呢？

### 宽频上网还要等一等？

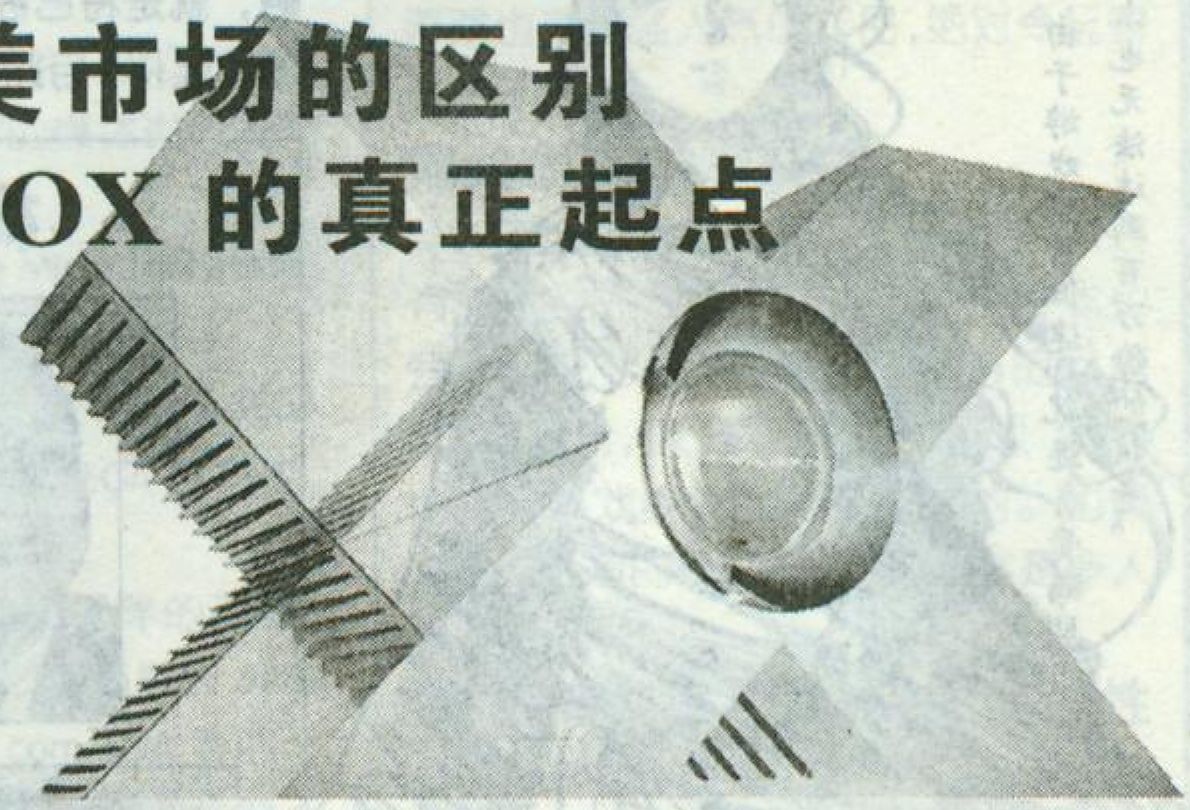
估计到 2001 年底，能够活用 XBOX 网络端子的宽频通讯环境仍尚未整建完成。想要玩网络游戏，难道就要有类比式数据机吗？

# 透彻理解日本市场与欧美市场的区别 今年的春季电玩展是 XBOX 的真正起点

Microsoft 对于 XBOX 一直强调的一点，就是“这台机器只是游戏主机而已”。实际上我们访问 Microsoft 的时候，感到该公司对于家用游戏领域想要纳入事业范围的决心。

相对于电脑游戏较为强势的欧美，日本的家用游戏市场所占的比例相当大。而且日本玩家与欧美玩家相比，各自喜欢的游戏风格也有着很大差异。也就是说，如果 XBOX 的软件开发商无法理解日本人的游戏嗜好的话，XBOX 就无法在日本市场站住脚，令其陷入苦战。因此微软特别注意日本市场独有的特色，并在日本设立了独立的开发线以适应日本市场的需求，与此同时，游说日本游戏厂商加入 XBOX 的工作也在进行中。

考虑到这一点，今春举办的东京电玩展(TGS)，对于 XBOX 来说是非常重要的时机。届时微软将展开大规模的展示活动，一批由日本厂商为 XBOX 开发的游戏也将在展会上展露头角。可以说，2001 年春天的 TGS 才是 XBOX 的真正起点。



↑虽然距离主机发售还有不到半年时间，但是 XBOX 的硬件规格却仍未最终确定。在这种主机迟迟未能确定的状况下，难免让人产生这样的疑虑：会不会影响软件的开发呢？对于这一点，Microsoft 方面表示，XBOX 的游戏在同等性能的个人电脑上就能够开发，因而开发环境非常便利。对于开发人员而言，XBOX 将轻易实现他们的梦想。但是微软同时声称，XBOX 绝对不是 PC，XBOX 是追求家用终端的高性能的游戏机。

# "梦工厂"美梦破碎，世嘉退出硬件开发商行列，迎来新时代！

# SEGA

3月DC停产、为其他主机开发软件，在新世纪里的世嘉将迎来彻底的转变。下文包含世嘉在1月31日"机构改革会议"中发布的种种消息。

**21世纪的关键语**

- 网络计划
- "VF"、"樱大战"续作
- 跨平台开发软件
- 积极与其他厂商展开合作
- DC最后的软件浪潮

## 退出硬件市场转型为软件开发商 世嘉今后的发展及回顾




↑在SEGA的新经营方针说明会上，以副社长佐藤秀树为中心的四名首脑汇聚一堂。

DC发售进入第2年后，对于SEGA而言简直可说是极为艰难。在DC游戏方面，虽然游戏制作者们已经掌握了主机的特性，好游戏也是一个个的登场，不过在日本国内游戏市场整体低迷的情况之下，原本应该备受瞩目的热门游戏销量反而不佳，造成非常令人惋惜的结果。此外，状况比较好的欧美市场也因为去年9月进行了主机价格大幅调降，结果造成SEGA整体业绩亏损的局面。

面对此情况，SEGA的经营体制进行了大幅的重整。首先是SEGA母企业的CSK会长大川功先生兼任SEGA董事长兼社长，自七月起将软件开发部门独立成九个子公司。接着，去年十一月将副社长以下的领导一举更新，同时将公司名称由株式会社SEGA ENTERPRISES更名为株式会社SEGA，改头换面准备进行二十一世纪的事业发展。

而在这次新出任的副社长，并直接担负SEGA经营的佐藤秀树先生，是曾经参予SEGA历代主机开发的人物，现在则将仰仗其身为技术者的经验，担任游戏硬件战略的带头指挥任务。另外，在Recruit公司时代与任天堂共同创立开发经营公司Marigul的香山哲先生，以特别顾问的身份进入SEGA公司，指导包含游戏软件在内的商品战略。街机战略由创社元老永井明先生担当，此外之前一手揽下SEGA网络相关事业的株式会社ISAO社长大山俊道先生，也以专务身份领导SEGA集团的整体网络战略。

新经营集团所带来的SEGA新经营战略，就是将已经进行中的网络商务转换再加以强化，与此同时利用庞大的游戏资产，以"朝向世界第一的网络游戏制作者"为目标。为此，随着让DC当作网络终端的计划，也把"在DC以外的其他公司硬件上提供游戏"这种方向大幅度转变的经营路线纳入计划之中。

去年年底，发售了家用游戏主机第一款正式的网络RPG"梦幻之星网络版"(以下简称PSO)，这个作品的登场，为玩家具体的揭开了SEGA在网络游戏上今后的方向性。SEGA通过"PSO"所要实现的今后的软件网络化究竟是怎样的呢？现在就来具体的介绍一下。



→由于游戏市场低迷，就连备受瞩目的『沙木』也无法达到百万份的销量。

### 株式会社SEGA的新经营体制



# 世嘉迎来全新的时代 SEGA"机构改革会议"详细报道




1月31日，SEGA举行了"机构改革会议"，在会上世嘉的社长大川功发表了令人震惊的发言——世嘉DC将于3月底停产，并将以游戏软件厂商的身份为PS2等主机开发游戏！消息一经公布，业界一片哗然。以下是此次会议的详细内容：

SEGA副社长佐藤秀树在会上指出，因为多方面的原因导致世嘉连年亏损，企业面临非常严峻的市场环境。在经过了非常细致的市场评估后，世嘉正式决定退出家用硬件市场的竞争，并将彻底转型为软件开发商。世嘉希望通过此次的改革，使企业能够尽快从低谷中走出，并将以世界最强软件商为目标而努力。

由于DC的停产，世嘉将会损失800亿日元，因此SEGA社长大川功决定出资850亿日元来帮助SEGA平稳的渡过难关。另外，世嘉内部为了顺利的进行改革，因而成立了"SEGA机构改革部"，由特别顾问香山哲出任部门领导，以下是具体的改革方针：

■ **DC事业部**

1.DC主机于3月底停产，目前要尽力将库存售出，亏损将列为特别损失；

2.今年DC的游戏软件在全球销售量约为900万套，预计明年的发卖目标不低于这个数字；

3.提供其它加盟DC的游戏厂商技术上的支持与软件函数库，包含"Ninja"、"Shinobi"等，以便使加盟厂商更为方便进行游戏开发；

4.强化DC软件的销售，并拓展现有DC软件销售的体制；

5.强化DC游戏的网络销售。

■ **进行跨平台游戏开发：**

1.加盟SONY PSone / PS2及任天堂GBA等硬件并进行游戏开发，目前PS2有五款在开发中，GBA则有三款；

2.是否加盟XBOX及NGC，目前正在协商中；

3.把SS著名作品移植到PSone上。

■ **PC、移动通讯器材的游戏开发；**

1.强化目前"SEGA PC"部门的软件开发实力；

2.针对NTT DoCoMo"i-Mode"开发更多的对应软件。

■ **游戏周边的开发：**

1.将与"Sega Toy"部进行密切合作；

2.创造出更有创意的周边。

■ **强化市场行销实力**

1.强化SEGA的销售手段；

2.建立以"SEGA"为整体品牌形象的行销攻势；

3.希望SEGA能成为世界最强的软件开发厂商。

■ **街机事业部门**

1.调整整体的行销策略，提高管理旗下的街机场所的效率，并将建立游戏、休闲、购物为一体的大型游戏中心；

2.街机全面进入网络化，提供全方位的网络服务；

3.凭借成为业界第一的大型街机基板的提供者，结合新基板"NAOMI2"与游戏的开发实力，发展新型的游戏产品；

4.恢复SEGA以往"创新"制作理念，以发展全新的游戏类型为目标。

■ **网络事业**

1.发挥目前SEGA超越其它厂商的网络游戏制作能力及经验优势，开发出更为完美的网络游戏，目前有10款游戏在顺调开发中；

2.跨入宽频时代，进行网络服务；

3.SEGA是否将与SONY合作发展网络事业，还需要进一步的协商；

■ **DC硬件结构继续横向拓展**

1.开发一体化的DC芯片，授权于PC、PDA、Set-up-box等其它的媒体进行多元化发展；

2.将授权于英国Pace Micro Technology公司开发内置DC芯片的Set Top Box。

■ SEGA内部结构的合理化，重新调整SEGA内部结构、内部人员职位，使SEGA更有效、更具实力，创造出更大的利润。

SEGA希望通过这次大刀阔斧的改革，能浴火重生，并以明年业绩大幅增长50%为目标。亚洲则有SEGA.com ASIA等四个网络关联公司，今后世嘉将以这四个要点展开全球性的网络服务。

SEGA的网络服务所提供的，将以网络游戏为主。关于这方面，SEGA在经验上面已经超前其他公司有一年以上了，在网络运作等等需要经验累积的领域算是一个很重要的优势。

SEGA把游戏推向网络化，不单只是想要增加游戏的销路而已，倒不如说是以目前的网络形态预测出网络游戏能够带来的种种商业价值，再以从中获得利益为目标。并且，SEGA已经通过了"温泉游戏大集合"这款游戏来进行自己的种种构想，以后的SEGA将把过去所获得的经验作为基础，逐渐朝网络商务这条路来发展。

## 预测2001 SEGA玩家可以得到这些！

### DC今后仍然有的玩

尽管世嘉已经宣布DC会于3月底停产，但是DC上仍然会有许多的好游戏推出。而且，也有相当一部分的游戏厂商仍会为DC提供软件支持。至少，CAPCOM的超长篇RPG系列一定会出完的。并且，今后的DC预定将推出的游戏也有超强人气的作品，绝对令玩家意想不到！

### 网络游戏陆续推出

不仅是世嘉的街机游戏移植作，还有CAPCOM为DC推出的动作游戏也会继续充分运用DC业已成熟的网络机能，而且，像"梦幻之星网络版"那样的网络游戏绝对会再有推出的。也就是说，今后的DC网络游戏仍然是令人关注的焦点。

### 加盟XBOX及NGC的可能性

世嘉如今已经加盟了PS2，可见世嘉已经顾不得什么面子问题了。世嘉加盟其他硬件进行软件开发从根本上说就是大有赚头的事，况且世嘉目前的处境是急于从赤字低谷中走出，所以可以肯定的说，世嘉加盟XBOX及NGC只是迟早的事，全机种制霸是最好的选择。

# 六大软件公司在新世纪的战略

已经是二十一世纪了，今年将有新主机登场、网络服务出台、大作软件发售等许多引人关注的事件，对游戏业界而言也代表着一个全新时代的开始。在这样的一个大转换期，各软件公司今后的战略究竟会是如何呢？现在就让我们来造访 ENIX、CAPCOM、KOEI、KONAMI、NAMCO 及 SQUARE 六家代表了游戏业界的知名软件公司吧。这就是六大软件公司在二十一世纪的战略声明！

## 对于网络领域的发展计划是？

**CAPCOM：要积累开发网络游戏的经验**

如果要在家用主机上制作出色的网络游戏，厂商就必须累积大量的经验，因此可先开发 PC 软件，待时机成熟后再落实到家用游戏主机上会比较好。

**KONAMI：在 GBA 上发售以单纯简单为主的网络游戏**

网络是非常重要的，正是因为网络化的来临，游戏才能朝着新时代迈进，追求新的乐趣。但是网络现在处于发展阶段，当 MobileSystemGB 以及 PS2 的网络对应正式化之后才会逐渐普及。我们认为，并不是接上网络就会有乐趣，乐趣仍是游戏本身，但是有了网络之后就会更有趣的想法产生。

**SQUARE：构筑能够提供综合性娱乐的网络环境**

由于网络环境的基础整建进度落后，PlayOnline 的网络计划不得不延期。目前史克威尔已与集英社设立合资公司，未来"周刊少年 JUMP"上面连载的漫画将通过 PlayOnline 进行发表。SQUARE 的目标是构筑能够提供不只是游戏的综合性的娱乐网络环境。

**KOEI：先从 PC 游戏开始做起**

我们今后所发售的游戏将会以特别的方式对应网络，尤其是 PC 游戏。

**NAMCO：开发出专用于网络的非常有创意的游戏**

由于日本国内的网络通讯基础尚不完善，随时操作的网络游戏开发还是稍后的事。不过厂商可以先从利用移动电话下载道具或新角色等小资料开始。之后就是看谁的吸引力高才能一决高下。不仅是将现有的游戏对应网络，更要开发出专用于网络的游戏。

**ENIX：两款 PC 用网络 RPG 已在开发中**

目前有两款 PC 用网络 RPG 正在开发中，分别是"Netlouge"和"DipsFantasy"，其具体情报将在最近公开。至于为什么选用 PC 平台，是因为 PC 的网络环境较家用机而言更加完备。不过今后我们还是要在家用游戏主机上推出网络游戏的。

## 对于以跨平台方式发展的看法是？

**KONAMI：依旧以跨平台方式发展**

今年的 KONAMI 和以前一样，也将以跨平台方式发展。如各位所知，我们已经加入了 XBOX。不过很抱歉，关于是否加盟 NGC 还不便公开。总之，我们不会只偏重于一部主机，只要是觉得合适的硬件我们就会加入。

**CAPCOM：为全部主机开发游戏！**

CAPCOM 的跨平台计划明年也不会改变。不过，由于许多硬件尚未发售，对于各个主机采取怎样的战略，目前也还没有明确的决定。当然今年还是应该以 PS 与 PS2 为主。

**NAMCO：开展跨平台计划，不过暂时仍以 PS2 为主**

至少在 NGC 和 XBOX 发售之前，我们会以 PS2 为工作中心，毕竟 PS2 的销量已经非常惊人了。因此，2001 年的 NAMCO 家用游戏事业将以 PS2 为主线来发展。不过 NAMCO 也会为 PS2 以外的硬件开发游戏，这样可以使游戏的开发成本降低许多，对于厂商来说是非常有利的。

**ENIX：目前以 PS2 为主，其他计划正在研讨中**

我们为普及量最大的主机开发软件，这一点毫无疑问，因此目前 PS2 是我们的工作重点。至于其他主机，我们正在研讨中。

**SQUARE：以 PS2 为主轴，那么 XBOX 呢？**

将 PS2 作为 SQUARE 的工作中心是必然的，至于其他情况现在不便公开。

**KOEI：采用"等距离"的游戏供应**

基本上，我们是采用跨平台战略的，这就是所谓的"等距离"吧！

## 对于游戏的竞争对手的看法是？

**KONAMI：走在娱乐前沿的仍是电视游戏**

无论谁都会在自由的时间做自己觉得最有趣的事情。有人看电视，有人听音乐，而我们的重点就是让游戏成为人们的一种选择，但是现在游戏好象降温了，也许是被移动电话占去了大部分时间与金钱的原因吧，或许是热过了头，需要休息一下吧……相信在网络游戏盛行后，游戏业将站到娱乐业的最前沿。

**KOEI：所有的交流工具都是对手**

应该就是移动电话吧。移动电话是沟通工具，因为移动电话受到了这么广泛的使用，就表示人们花了这么多的时间在沟通上面。随着网络环境更加进化，电子邮件等网络往来也将增加的越来越多，结果就会产生要怎样进行沟通的问题。因此，今后要如何将游戏变成沟通用的工具，这个想法就显得很重要了。

**SQUARE：与敌人共存**

SQUARE 采取了不局限于游戏的提供综合性娱乐的方式，这点可由今年上映的"FF"电影及在 POL 上的漫画下载明显察觉。这次虽然未能获得 SQUARE 认为今后什么才是电视游戏机的对手的回答，不过就该公司的态度而言，想必是在摸索与对手共存的方法吧。

**NAMCO：比起移动电话来说，游戏主机才是对手**

过去年轻玩家对于游戏方面的购买欲，现在全部都转向了移动电话，或许沟通对现代人而言太过重要了吧。另一方面，主机价格上涨也是潜在的危机。

**CAPCOM：移动电话影响到的不仅仅是游戏业界而已**

我想应该就是移动电话吧，它所影响到的不仅是游戏业界而已。再者，如果考虑到网络游戏的话，PC 也是引人注意的。以往只需一只手柄就能玩游戏，现在为了聊天就需要用到键盘。也许日后还会产生"游戏主机和平价 PC 哪个才好"的比较了吧，这时就需要考虑游戏主机专用网络游戏应该处于怎样的位置了。

**ENIX：不论游戏以何种形式登场，最重要的是"内容"**

与其说"这是敌人、那是对手"，还不入作出适合各种媒体的游戏内容，这对我们来说才是更重要的事。

●当我花了可以买 140 张 D 碟的铁换来 2 张正版碟时，我感到了买正版的光荣。格 2：童话般的画面，宏大的音效，完善的系统，幼稚的剧情，无聊的煽情，愚蠢的人设，构成了这部 DC 上的 RPG 大作。 ●街霸系列：经典的游戏一出再出，玩者无不大呼过瘾，最终春风八面，容光焕发。这种游戏应坚决发扬光大。（北京燕山 赵旭）



# 主机养护小常识（一）

■**挑选主机应注意以下几点**

1. 主机外壳应具光泽，用手触摸，感觉到很滑。
2. 字体印制清楚，不应模糊不清。
3. 新主机开盖时应非常舒畅，不应有任何阻塞感。
4. 把主机翻转过来，仔细看主机支点，不应有任何磨擦或划痕。
5. 打开主机盘盖，仔细看光头，光头架应呈黑亮色，马达轴完整。不应有任何缺损，马达两侧小螺丝应呈黑色，不应发白。光眼应呈深兰色，透亮，不应发白或发乌。

■**使用主机应注意以下几点**

1. 无论您所使用的是否是原装手柄，您都不应有开机状态下插拔手柄或记忆卡，这样操作会导致手柄或记忆卡操作失灵。如果发现手柄或记忆卡失灵时，应马上停止使用主机并及时找专业的维修部门修复，如不及时修理，再继续使用，就很容易把主机底板烧毁。

手柄、记忆卡插槽烧毁，所应的修理费用在 30 元—100 元以内。如果情况严重，则要听维修部的合理解释。

2. 如果主机（包括：DC、PS、PS）在使用过程中突然电源异响，并冒出白色烟雾，请马上把主机电源线拔掉，而且切记不能再开机，或插上新电源开机。

因为如果第一次爆炸是把主机电源板上的电容击穿，电容起的是拦截作用，电容炸后，维修非常方便，维修费用一般在 30 元—100 元左右。如果电容炸后您再用电源试用，不论是否能接通主机，那您的主机电源板将做废，而且极容易把底板击穿，后果严重，费用在 100 元—200 元之间，（分原装、组装）。

本系列连载由北京
酷隆维修中心 供稿
TEL:(010)87279958

# 发烧——RGB 线改造

造假者真是的，这东东外形和真品一样，怎么就不能用呢！他们除了原子弹不敢造，好像什么都行！我最近从 BOSS 那里买了一根 PS/RGB 线。能用吗？（哭）

决定改造！（瞎弄。只要出图像就行（笑））

拆开 20 针插头外壳，里面只用了其中的 8 针。而接线也只有 8 根。其中红、绿、蓝色线用电容串于 20 针插头第 15、11、7(10V220μF)，白线接 20 针，黑线接 18 针，17、18 针并联在一起，水红线接 6 针，灰线接 2 针，6 针和 14 针用一只电阻并联在一起（85 欧），黄线接 8 针。以上连线为原始连线——图 1。

**（江苏灌云县 王永浩）**

用烙铁将各线拆下，用万用表测到插头（PS 端）中的 12 个插针对应的线如图 2。

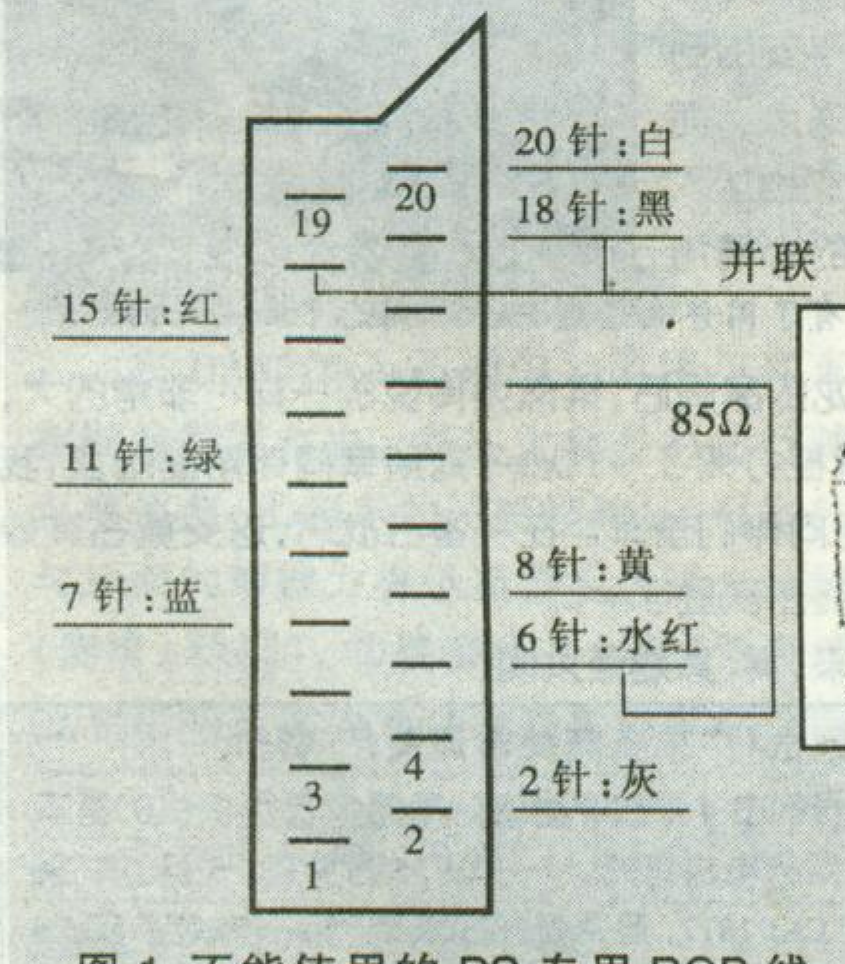



**图 1：不能使用的 PS 专用 RGB 线**

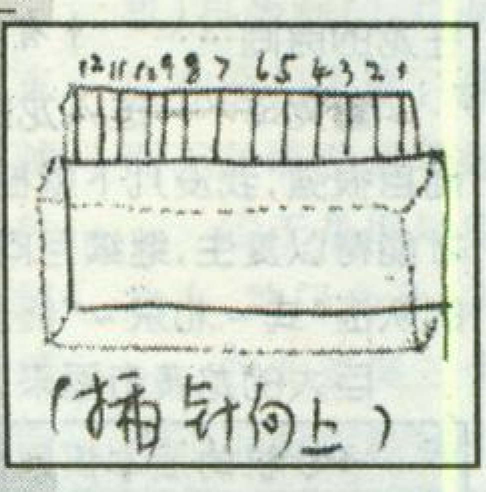
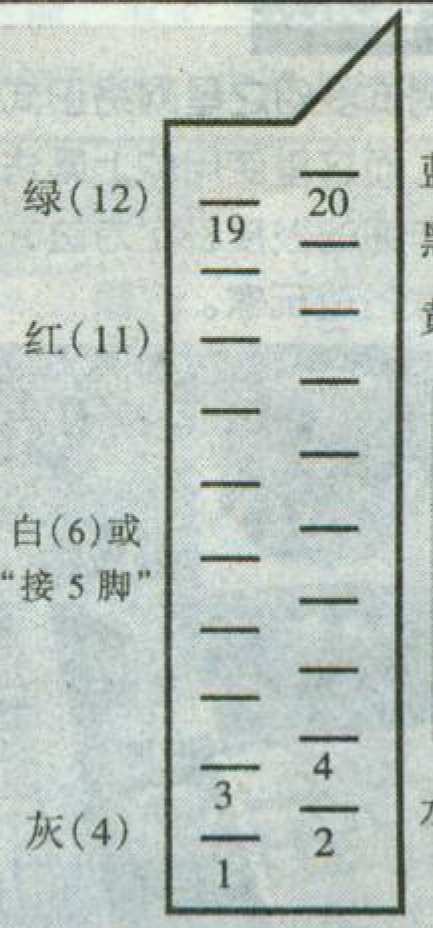


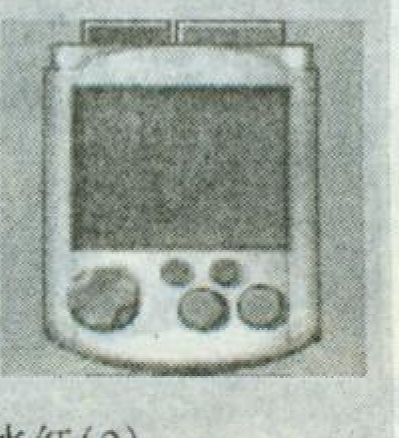

**图 2：RGB 线与 PS 主机相连端的插头 12 插针分布**

而（PS 端）12 针端子输出的信号如下：

1：地。2：左声道。3：接地。4：右声道。5：Y 信号（S 线）。6：V 信号（AV 线）。7：C 信号（S 线）。8：地（S 线）。9：蓝色信号（RGB）。10：（嘻嘻！不知是否……？）。12：绿色信号（RGB）。

以下是我改过后的接线，那电容和电阻没有使用。请见图 3——



↑“接 5 脚”指其利用制转器接线改装对应 Y 信号（黑白的亮度 Y 信号）。6 脚是 V 彩色信号。

**图 3：（ ）内的数字与图 2 相对应**

未改前的 RGB 线用在我这台彩监上无用（型号松下 TM-134FH，110V，97 购全新。此机在 RGB 状态下，色彩的浓度及色相（赤、绿）为自动调整。而 AV 下可以手调）。

改后的 RGB 线在这台监视器上使用 OK！（乖乖，爽眼。画面没有一丝一毫的闪烁，图像边缘的虚影消失得干干净净。画面之纯净，看得我大跌眼镜）。

不知以上的数据及接线是否正确，请天师指正。（天师你要是知道 PS/ RGB 线的正确接线图而不介绍给大家，你真该打！……）

天师，你为何不把你彩监上的显像管换成彩显管的方法介绍给大家呢？你太自（？）。

我这台监视器很可能在你之前就换装成功（日立管 0.25mm 点距。全新）。我自己也自（？）

我这台监视器两边还挂有一对有源音箱（日本货，YAMAHA 制），和彩监一色。很酷吧？

另请问天师：我这台彩监上有水平位置水平振幅/ 垂直振幅调整电位器（RGB(TTL)、RGB マルチ）各一组，是啥意义？**天语：RGB 线的改造还是有一定实用性的。这篇文章仅供广大发烧友参考之用。而作者在文中说天师将彩监的管子换成彩显的，确实令本人感到十分的迷惑（笑）。日立的显示管将松下彩监的屏幕给“换装成功”？**

●我爱他（老公），他（老公）爱它（SEGA），所以我爱它（SEGA）（西安莲湖区教场门 侯倩） ●为支持世嘉，未买 DC，已先买正版软件！（西安莲湖路 王卓）
●莎木：前无古人，后无来者。（吉林市江湾路 张秋宇） ●苦海无涯，世嘉是岸。（江西都昌县 巴颖锲） ●莎木，十全十美的电影。（桂林 徐勇）
射雕英雄传●这部游戏不是游戏性吸引着我，更不是画面吸引着我。而是每次战斗时的“吼声”吸引着我。（汕头 陈健雄）

赤字报告(本报告纯属官方消息)●某史姓公司本年度巨额亏损高达 4 千万美元。SCE 在索尼集团的地位已经从赚钱发展到赔本,集团 23%的利益都被 PS2"搞定",SCE 本年度赤字尘埃落定。另,由于对游戏的经营理念存在一定偏差,史公司的领导人相继下台(坂口博信只能去做 FF)。新社长铃木尚尴尬地说,"为了加入 GBA,我们还要付出相当的努力"——山内老人坚决不允许已经和自己决裂的人在 GBA 上"混水摸鱼"。曾几何时号称左右硬件销量的大蔓儿,必须向任天堂谢罪。为在究极 2D 主机 GBA 和秒间 600 万的 NGC 上玩 FF 祈祷吧！我们看出,任天堂可不是一般的人,其获利能力远超 SONY,何苦还要低头没眼地向史氏去乞求什么呢? 这话绝对说过。

# 梦幻之星测试版 ~网络实战篇~



自 1987 年 12 月 20 日于 SEGA MARK3 主机上的梦幻之星 1 代发售至现在，转眼间已经快过去 12 年了。在这期间，游戏的容量由磁碟片进步到现在的 DVD 光碟，游戏人数也由 1 人进步到现在全世界都可以参与的程度。而当初梦幻之星的主程序设计师，中裕司，现在也当上了 Sonic Team 的代表取缔役社长了呢！

## 测试 PSO 的准备……

首先，要上网测试梦幻之星网络正式版的测试版，必须要有下面的配备才行喔。而这里使用的上网法，只是众多上网途径中的一条而已。至于详细的拨接设定方法，我们将等大家的手上都有 PSO 正式版后再教各位玩家。



当准备好所有的东西后，就可以开始玩了。除了游戏外，交谈也是网络游戏的重点呦。

1.DC 主机 1 台及其电源配备。

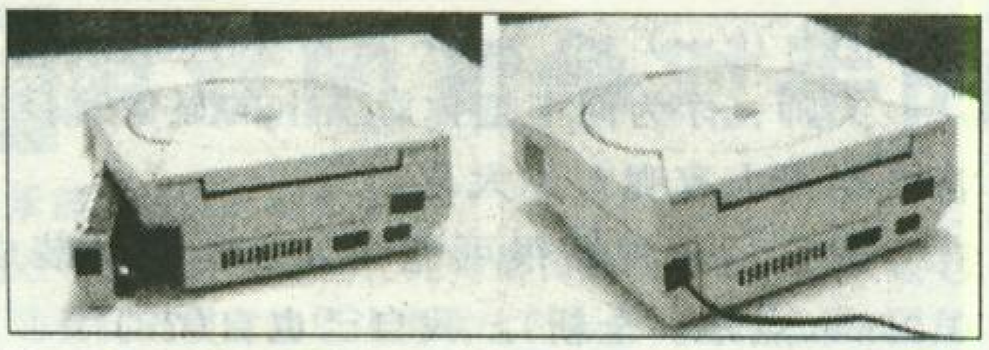
2.DC 猫(或相关装置)1 个。(入手法请玩家自行寻求……)

3.PSO 测试版 1 片。(可能已经不容易入手了……)

4. 美版与日版 DC 上网软体(ドリームパスポート)各 1 套。(日版必须是《3》以上的才行)

5. 电话线 1 条。(要能使用的)

6. 想快速打字的话,请准备 DC 键盘或 PC 键盘转接器 1 个。



→要上网当然要有 MODEM 和电话线。

首先，当然必须有网络帐号啦。如果有的话，就把 DC 的猫装上,并把电话线插上吧。当所有的硬体配备都装置好了后,就把美版或日版的 DC 上网软体先后放入,并做一连串的设定。至于设定的方法与步骤,今后公布。

接下来呢,当然是按下 DC 的电源进到测试版的游戏啦！你将会看到中裕司社长的一段感谢文，选择（ない）后接着就是选择 "NEW GAME"来设定角色啦。在花费了相当的心思创造出代表自己的角色后，接着就要接上网络了。由于测试版只有网络模式可以使用，所以不接上网络是不能玩的。在第一次接上网络时游戏会向你索取游戏编号及连线密码，只要输入一次后，日后除了创造新角色外就不用再输入了。

制品版发售后可是会收猎人认证费的呦。也就是说，到时要付出的总金额 = 拨接费 + 电话费 + 猎人认证费。至于如何购买猎人认证费，也是日后再教给玩家们。

## 期待已久的开始……

■登录——所有的一切都准备就绪后，我就立刻接通与母舰的联络，瞬间移动到母舰上了。在测试版中，共有 4 艘母舰可以选择，而要测试嘛……，当然是选择人多的地方啦。接着的区间当然也是继续选择人多的地方。进到区间后，礼貌性的与大家问候一下，接着就去登录自己的队伍吧。因为在网络上听说有香港、台湾、内地三方玩家都在玩 PSO，加上中裕司社长也登实了这件事，所以我就将队伍取叫"式 ~ 北京 ~"，且没有加上密码，希望能让这些玩家们看到。



←所以不用担心使用国际话费。是拨到中国电信，由于顺利接通！



(宽频上网套件)呢。之一，有人在测试 BBA 聊天也是本作的乐趣

■冒险——接下来就是正式的冒险了，我二话不说立刻冲到森林区去，虽然事先有预习过了。不过单抢匹马毕竟还是很难突破重围。在玩了一会儿后，Takarin 与 Mew 玩家先后加入，与他们通知自己的所在地后，3 人顺利(?)的会合，并一起向着森林的最深处前进。3 人在同心协力(?)的努力之下，终于平安的到达前往头目房间的转送点，而此时 Rainbow(×2)玩家也加入了，4 人就怀着不安的心情前往龙的房间……



↑有了同伴战斗超 EASY。别忘了向别人问好哦！

■死斗——进入龙的房间后，果然如传说的一样…非常的大，而且很强，我没几下就被打死了…(Lv3…)。所幸同伴帮助回复，我才能得以复生，继续与同伴们奋斗。在一番苦战后，这支莫名其妙的队伍"式 ~ 北京 ~"终于获胜了 ~

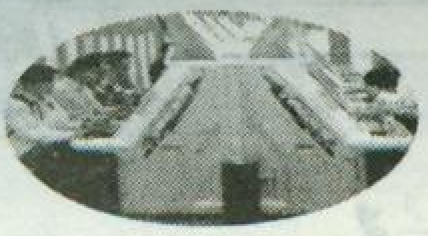
巨大的龙袭击而来，真、真是巨大啊……

**——PS 机的版本识别法(广东省韶关市河关厂 彭付)**

任一款 PS 机的型号都由 4 个数字组成。前两个表示该机的基本版本号，后两个与所使用的电源有关。——以 55 打头的 PS 机 DSP 采用 CXD2545，70 则采用 CXD1817，但两者都用长线光头；75 字头的 PS 采用中线光头，并将原先的 DSP:CXD2545/1817/2925，K5T8257 全部集成为一块 CXD2938，所以比较稳定，速度更快。而 90 字头的 PS 实质上就是 75 字头的翻版，只是比 75 系列少了 PARALLEL I/O。

如果以 00 结尾，则表示此机开始菜单为日文，使用电源为 100V，可以读日本及东南亚的正版碟。01 与 03 同是英文版，一般都采用 NNTSC3.58 制式，相对 00/01，03 机种很少见。02 表示该机是欧版，使用 220V 电源，开始菜单与 01/03 一样是英文的。但 02 型机可以使用 PAL 制和 N4.43 制。如果看到了只有三个数字的 PS 机，那它一定是 PS100(也称 PS ONE)。这是索尼公司在今年 2000 年 7 月份发售的便携式主机。

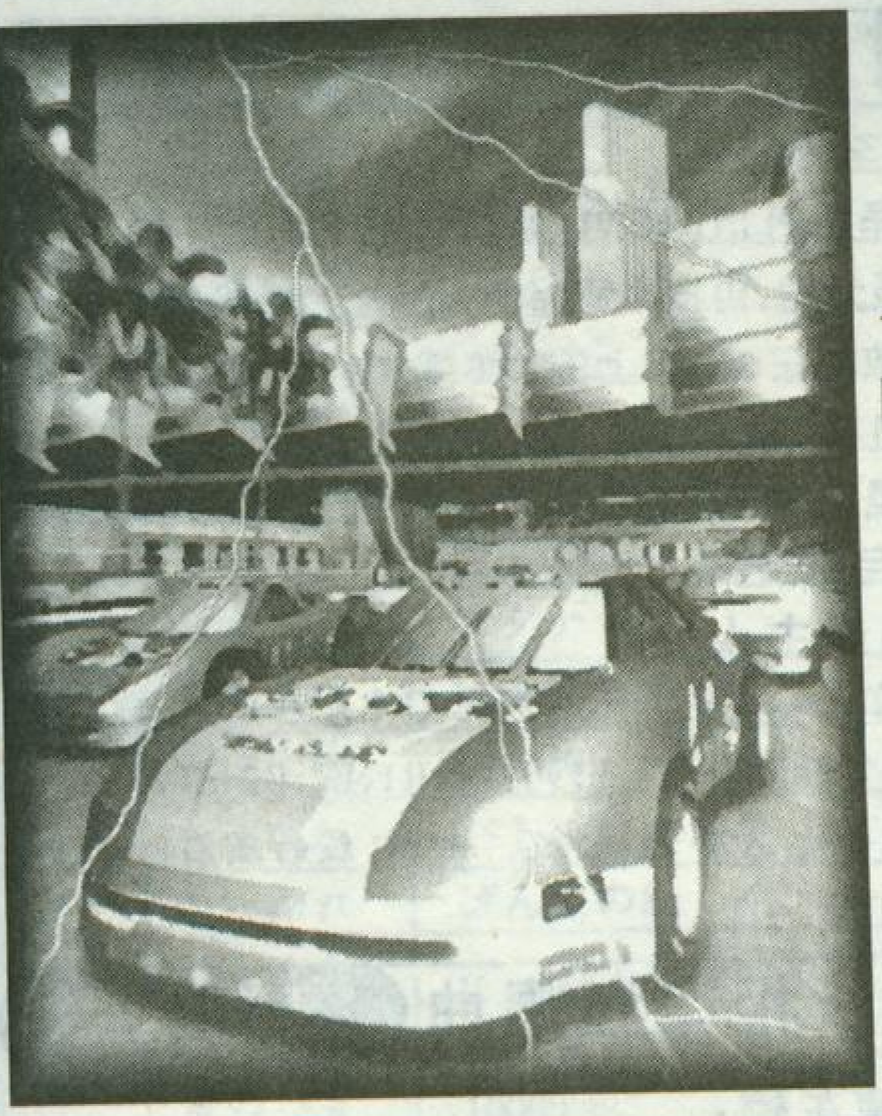
●莎木:不是游戏迷的同学说"像电影！"不是游戏迷的母亲说"2 章什么时候出? "是游戏迷的我说"我的梦实现了。"(大连中山区 赵炳慧)
●填此表格的这一天是我把 DC 请回家的这一天,也是陪伴我五年之久的 SS 光荣退休的这一天。(沪金山区 张海忠)。天语:完了完了……
●一直以为莎木很一般,玩过之后我被惊呆了。(北京门头沟城子 李桐生) ●想问 GAMECUBE 是否读成 GAME 酷毙。(广东顺德 黄志朋)



要得到“UNICORN41”(35/90/90) CHAMPIONSHIP MODE 全破即可

虽然编者在未经强化专项练习的情况下，打出总分 1863 点(第四轮 KING OF DAYTONA 取得冠军)，看到完美结局画面并得到一辆新车，但是这“独角兽”的驾驶感实在是太神奇了！现在天语正准备上网和日本玩家对战，以期得到另一辆 MID GRIP、MID SPEED、HIGH ACCELERATION 的超酷 RED CAT(NET BATTLE 胜一场即可)。外形绝对酷极，性能绝对妙极！DAYTONA GO！

疯的●这个游戏可太怪了！一辆改装成出租车的坦克在大街上横冲直撞没人管。人力三轮比汽车都跑得快。更怪的是海底都有乘客在等车——他们是外星人吗？(冀樊 杨琦)●如果有 DC 而没有莎木的话，那是违犯了世嘉的法律，将会处以极刑。世嘉死党吼吼，地球也要抖抖！(广西宜州实验高中 杨文佳)



# DAYTONA USA 2001(一)

www.amusementvision.com

雷特娜，不会玩，莫着急
有电软，帮助你，来学习
小技巧，大学问，动脑筋
多思考，多实践，提成绩

## 为什么要着重强调 SEA SIDE STREET GALAXY

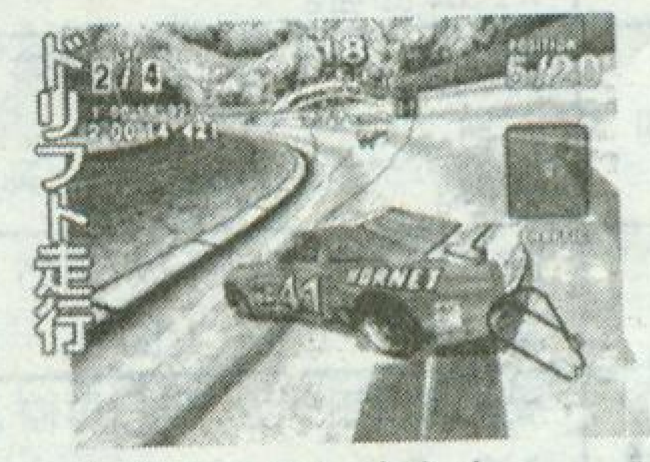
因为理解了这条赛道之后，即可举一反三，以最快的速度将其他各条赛道的难点掌握，迅速进入 DAYTONA 发烧状态。由于这是街机“上级者”路线，我们在游戏时**必须**考虑赛车甩尾时所处的线位(道路内侧 or 外侧)。本 COURSE 在攻略时将令驾驶者感受到空前微妙而究极深奥的“DAYTONA 赛车”操作感。

世嘉官方目标 TIME：1' 43" 50。天语 DC 版 TIME：1' 43" 26(2 圈，自动档，FALCON，MIDSOFT，RIVAL30)。编者在五年前于西安所见最好街机成绩：1' 38" XX(自动档，完全主视点)。读者可参考比较，尽快提高自己的成绩，创下更高纪录。

在详细剖析 SEA SIDE 及其他赛道之前，有必要先行送出一些小技巧和小秘密。下期就要用大量图片说话了，初学者请精研。欢迎 DAYTONA 迷来信交流。

## “甩尾过弯”与“抓地过弯”的区别

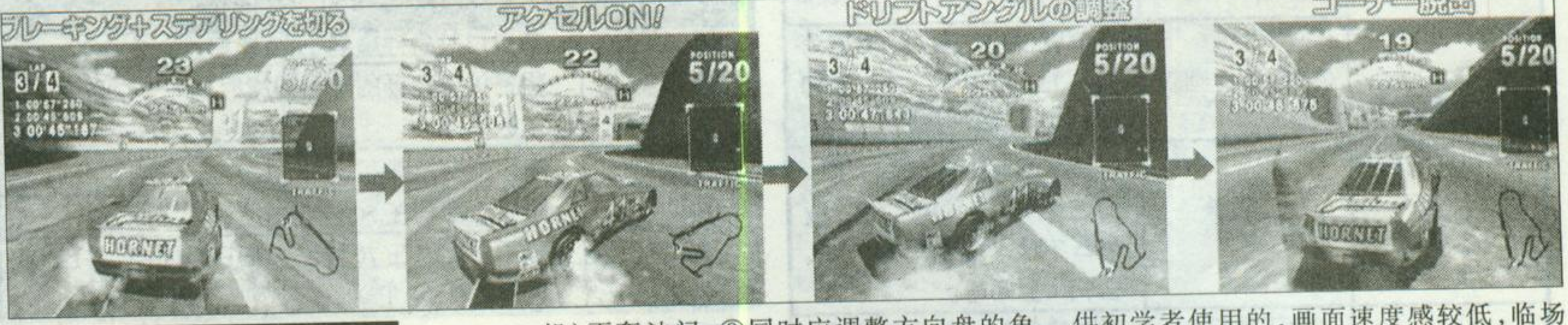
弯道处总是要打轮，则打轮时轮胎是否打滑就是二者的区别。在实际比赛中，车手为了速度很少使用“抓地”过弯。本作有大量需要用到“甩尾”的弯道，相比之下，“抓地”走法要慢得多。因此，掌握甩尾是整个游戏的关键所在。当然，视弯道的不同，我们对于“甩尾”的控制也要加以灵活掌握才行。




↑甩尾可以保持车速。




↑靠轮胎则要降速过弯。




### 那么如何实现甩尾呢？

在 DAYTONA 系列中，采用与真车相同的甩尾方法。基本上就是高速行驶至弯道前，①刹车的同时打轮(这时车轮与地面的磨擦力将迅速变小，进入甩尾(侧滑)状态)，②接着马上(请视弯道情况和车体速度决定最合适的甩尾启动时机)再轰油门，③同时应调整方向盘的角度和油门力度，使车鼻子始终向着弯道而不是墙壁或草地驶去——

④于是甩尾完成。车轮恢复正常抓地力，油门全开，奔向下一弯道。

在此要提三个注意点。一，最好不要使用上图那种视点，那种视点本身就是供初学者使用的，画面速度感较低，临场感较差。二，在使用手动档时(有 DC 专用方向盘的话最好)，须知游戏中拥有和真车一样的 SHIFT LOCK 功能。甩尾时仅需采用降档位的办法即可实现侧滑，且车速衰减少。三、甩尾前的降速，可视具体情况来利用弯道前的草皮等(轻蹭)。

## 两大超有用 TECH 你不一定知道

### 1，ROCKET START

——出发前倒计数时，点住刹车，而将油门控制在 6500 转附近(稍高亦可，但会影响效果)。当听到“……2，1，GO”的“GO(绿灯亮)”喊出后，立即松刹车同时油门全开。此种“屁股冒烟”的起步必令对手瞠目。想拿好名次，从起步开始哦！



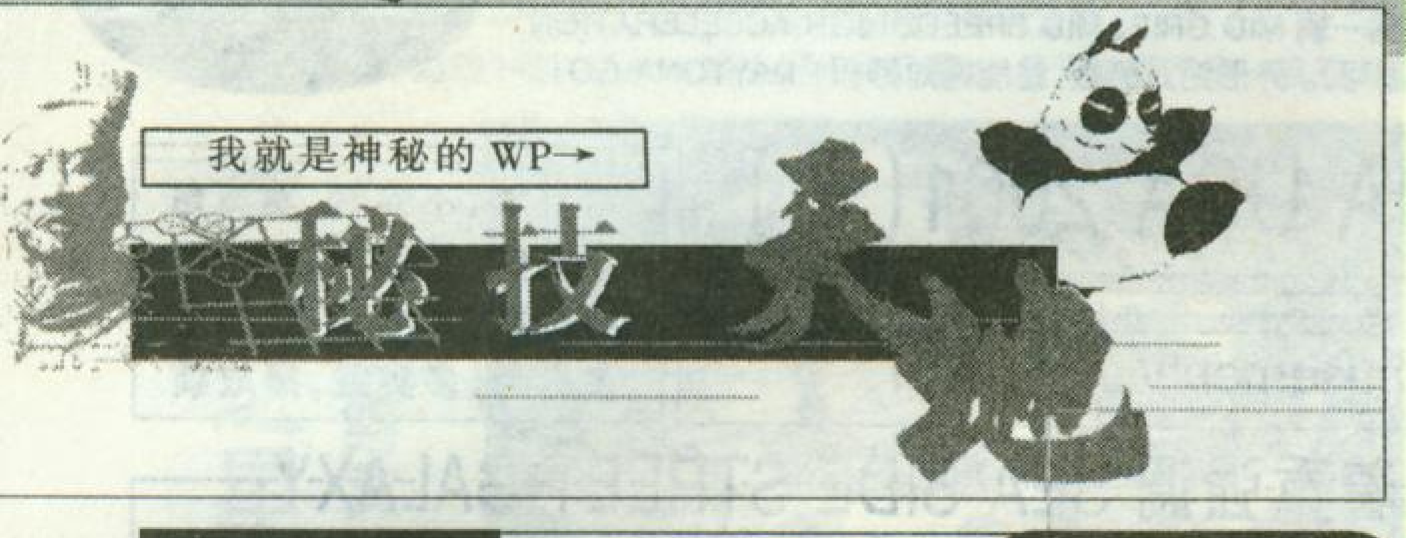

### 2，利用空气阻力的减小提高车速



←跟着敌车走，不但速度提高，连加速性也UP。

跟在敌车后面时要注意避免“接吻”哦。实际上，在许多情况下，它表现出喜人的效果。对弱车尤甚。应积极应用，必为致胜法宝之一。切勿小看之。

你可以再试试这条赛道●MERMAID LAKE。难度在 777 以上，而 DINOSAUR 以下。全程 98% 以上油门全开走行可能。特色是赛道倾斜且有落差，跟风的话可以跑出 350 以上的速度。而 BGM 鼓声尤其狂躁。天语认定，此乃最佳之体验 DAYTONA 精神的跑道。敌车设定 40 台，ROCKET START GO！！！




## PS 天诛 2 HP = 9

在指定的输入场所输入以下的指令：

| 输入场所 | 效果 | 指令 |
|---|---|---|
| 关卡选择画面 | 龙丸篇出现 | 依序输入 R2、R2、右、L2、L2、左、R1、上、L1、下之后，按住□+○不放，然后再输入下、上即可。 |
| | 全关卡选择 | 按住△+×不放，然后再输入左、右、R2、R1、上、下、R2、R1、L2 即可。 |
| 忍具选择画面 | 全忍具出现 | 按住 L1+△不放，然后再输入右、○、左、□、下、下、×即可。 |
| | 忍具个数增加 | 按住 R1+△+○不放，然后再输入右、下、左、上即可。 |
| 游戏中 | 完全地图显示 | 按住选择钮不放，然后再输入○、○、R2、R2、○、○、L2、即可。 |
| | 体力 100%回复 | 暂停时按住□不放，然后再输入 L2、右、下、左、上即可。 |
| | 一击必杀 | 暂停时依序输入 L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2 之后，按住△不放，然后再输入左、右、下、上即可。 |
| 虎之卷的开始画面 | 全任务打开(虎之卷) | 同时按住 L2+R2，输入左、右，再多按住△输入上，再多按住任意键输入下、下即可。 |
| | 办公室任务打开 | △、□、△、□、R2、L2、R2、L2 |

**隐藏事件：**

**糯米团的谢礼**："天诛 2"中有一些隐藏的小事件。首先介绍的是力丸编"龙丸追迹"中的事件。进入竹林深处后，可在洼地发现一个摆着地藏王菩萨的地方，在此用"团子(**たんこ**)"丢向正中央的地藏王菩萨后，体力最大值竟然会提升至 150 点！不过效果只会持续到此关结束。

**灌洗洞窟的秘密**：龙丸篇的"灌洗洞窟"也有一个隐藏事件。由于从任务开始的地点跳下两个瀑布后，出口处会是一个大湖泊。此时请利用绳钩攀上另一边墙壁(要注意敌人的弓兵)，攀上之后不断往深处前进，一直走到某个洞壁是茶色的洞窟后，最后会到达一个有 4 颗石头的地方，此时在深处的石头之间摆设地雷后，再踏上去……不知道为什么……不但不会 OUT，忍具数量竟然还加倍！

## PS 魔界之门 CROSS HP = 8

**BP 与 HP 暴增至 999：**

**步骤方法**：1. 让角色的 INT 或 VIT 数值升至 300 以上并升级。2. 按□钮换成手动振分后，再按△钮将所有的能力点数(BONUS)取下。3. 将能力点数加在 300 以上的 INT 或 VIT 上，如此 BP 与 HP 的上限值就会增加。4. 按△钮再将所有的能力点数取下，此时会发现 BP 与 HP 还是维持增加后的数值，并不会减少。5. 如果反复下去就可以让 BP 与 HP 轻易地到达 999。

**选择零(ZERO)当主人公：**

一开始在出现"**あなたのご主人样を选んでください**"的画面时，快速的输入以下指令(时间约为 3 秒)：L1、R1、L2、R2、START。

(WP：这个秘技同样也适用于 DC 版，玩 DC 版的玩家也可以试试。)

## PS 货柜车狂想曲 HP = 7

**隐藏角色和隐藏车辆：**

| 角色(货柜车名) | 出现条件 |
|---|---|
| 虎太郎(小童神) | 使用虎吉拿到全道具、任务模式全破 |
| **サクラ**(樱吹雪) | 使用**ハルカ**全破街机模式 1 次 |
| **ルナ**(南极 2001) | 使用备人全破任务模式 1 次 |
| 恶男(风来坊) | 使用花江全破街机模式和任务模式 |

**隐藏宝物(原创模式)：**

| 出现场所 | 出现条件 |
|---|---|
| 第一关 | 超过过关条件拿到 11 个道具 |
| 第二关 | 将各关卡登场的恶男的货柜车——"风来坊"全数破坏 |
| 第三关 | 道具取得总数在 85 个以上 |
| 第四关 | 恶王出现后在 50 秒之内把它破坏掉 |
| 第五关 | 恶王出现后在 70 秒之内把它破坏掉，并且道具总数在 66 个以上 |

## PS 格斗纸盘 HP = 5

**最强武器获得的方法**：这款游戏中最强的武器，莫过于最后首领所持有的"神器・草雉"(**クサナギ**)了。不过若是以正常的游戏玩法去玩的话，这是无法获得的武器・・・说是这么说，不过还是有办法弄到手。首先先准备 10 万元巨款，在商店里购买"性恶剑**インプ**"这武器，并将之装备。接下来对着最终头目使用这把剑的特殊攻击"替换"(**すりかえ**)，如果成功了就可以拿到这把威力超强的武器。不过，一来只能在这关使用，二来要准备 10 万块也是一大笔的经费，这个秘技难度可不低喔！

## N64 风来的西林 2 HP = 6

**可得到超珍贵的剑或盾的魔法咒语**：在"**ナタネの神社**"聆听必胜真理后，就有一次得到道具的机会。而在此要介绍的是其中的 30 种魔法咒语，利用这个咒语的话就可轻易得到"刚剑ち字芜"或"风魔之盾"等珍品。由于只能使用一次，所以必须慎选择咒语，并小心保存道具。

**魔法咒语及取得的道具见下页**

| NO. | 魔法咒语 | 道具或效果 |
|---|---|---|
| 01 | ヨフハゼ | 复活の草 |
| 02 | ムビルブ | 白纸の卷物 |
| 03 | ノザノサ | 弟切草 |
| 04 | ざくめに | 合成の壶"6" |
| 05 | しごきろ | いかずらの卷物 |
| 06 | ゆめげい | 天の惠みの卷物 |
| 07 | アトノセ | 天使の种 |
| 08 | みぬれふ | カタナ+3 |
| 09 | ネリグキ | 地の惠みの卷物 |
| 10 | わにべは | 话の种 |
| 11 | ぎぼびわ | バトルカウンタ－+3 |
| 12 | んたぬれ | ばん族の盾+3 |
| 13 | デジナケ | かつわぶし与使い舍ての剑的合成方法 |
| 14 | ピジトコ | どらぼうテクニック的情报 |
| 15 | ダシショ | 10000元 |
| 16 | どでどび | 皮の盾+3 |
| 17 | ごぬはき | 99张打折券 |
| 18 | ガミメノ | 30000元 |
| 19 | コルセギ | にんぼう+3 |
| 20 | るおへぎ | 刚剑マンジカブラ |
| 21 | ユムクス | 风魔の盾 |
| 22 | べのぜざ | さから(力)最大值上升5点 |
| 23 | まはむえ | 满腹度最大值上升10% |
| 24 | そぬぞけ | 等级3阶段上升 |
| 25 | ゾザロラ | 最大HPP上升10点 |
| 26 | にぷやほ | 长卷+3 |
| 27 | ヌヌセラ | セリ |
| 28 | へめなの | オオカブトの盾+3 |
| 29 | わぺはな | 地雷ナバリの盾+3 |
| 30 | ほんうじ | 妖刀かまいたさ+3 |

## DC 私立正义学院 HP=9

**秘隐藏人物出现法：**

(1)**瓦芘**(VAISO)将五轮高校的"故事模式(STORY)"破关。

(2)**罗尹**(ROY)以太平洋高校(パシフィックハイスクール)将故事模式破关。

(3)**蒂凡妮**(TIFFANY)以太平洋高校(パシフィックハイスクール)将故事模式破关。

(4)**狂野醍醐**(WILDDAIGO)在故事模式中选择外道高校。将在第4话登场的狂野醍醐(WILD DAIGO)以2人作战攻击或是3人作战攻击一回合KO。

## DC 罪恶工具X HP=7

**隐藏角色：**

**迪斯达麦特 TESTAMENT：** 1、打倒生存模式中所出现的等级20的金色迪斯达麦特。2、破街机模式(可接关)。

**蒂丝 DIZZY：** 1、打倒生存模式中所出现的等级30的金色蒂丝。2、破街机模式(须无败破关)。

**隐藏模式：**

**GG模式：** 1、打倒生存模式中所出现的等级100的金色萨多"SATO"。2、所有角色破街机模式3、所有角色玩街机模式时以每回合剩60秒以上破关。

**等级100以上的GG模式：** 打倒生存模式中出现的等级100的金色萨多"SATO"后按住R与C钮，便以等级100以上再度开始。

(WP：隐藏角色的外形可是十分的令人期待哦，大家一定要看看啊，另外据可靠消息，这二位的实力可是……)

## DC 月华剑士最终版 HP=8

**隐藏任务出现方法：**

**枫(觉醒前)：** 在人物选择画面时将游标对准"枫(觉醒后)"然后在四秒以内输入"X钮9次、B钮1次、X钮4次"的指令。听到枫的声音"落ち着け"的话就成功了。

**直卫虎彻：** 在人物选择画面时将游标对准"直冲示源"，然后在四秒以内输入"X钮5次、B钮10次、X钮2次"的指令。听到虎彻的声音"おつしや!"的话就成功了。不这，基本上虎彻出来只是演出，实际上进行对战的还是示源就是了(笑)。

**流浪纸人形：** 在人物选择画面时将游标对准"一条あかり"，然后在四秒以内输入"X钮8次、B钮9次"之后等待一秒，接着输入"X钮1次"的指令。听到あかり的声音"おつしやー!"的话就成功了。

**黄龙：** 在人物选择画面时将游标对准"枫(觉醒后)"，然后在四秒以内输入"X钮10次、B钮5次、X钮4次"的指令。听到枫说"愚の骨顶"的话就成功了。

## DC 街霸2X HP=7

**对CPU战豪鬼的出现条件：**

1.打到维加所在的最后一关之前，所花费的时间合计低于1500秒单位以下。

2.分数在120万分以上。

3.当对战达到12连胜以上时，再表示胜利讯息时一直按着任意一个可以进行攻击动作的按钮。

**豪鬼的使用方法：**

1.将游标对准隆，等约一秒的时间。

2.接着照霍克(等一秒)→古烈→(等一秒)→嘉咪(等一秒)→隆(等一秒)的顺序一个一个移动游标。

3.最后按住开始钮，在约.03秒以内将拳钮三颗一起按下。成功的话，就可以使用豪鬼了。

**豪鬼的必杀技：**

| | |
|---|---|
| 豪波动拳 | ↓↘→+P |
| 斩空波动拳空中时 | ↓↘→+P |
| 豪升龙拳 | →↓↘+K |
| 灼热波动拳 | ←↙↓↘→+P |
| 龙卷斩空脚 | ↓↙←+K |
| 阿修罗闪空 | ←↓↙或是→↓↘+三下P或K |

## WS 最终幻想 HP=9

**赚钱大法：** 1、首先要拿到船出海。

2、在海上先按着A键后连续按B键约55次就会出现数字游戏。

3、在游戏规定时间内达成，就可得道具及不少金钱。

## PS2 狙击手 HP=8

**隐藏指令：**在"故事模式(STORY MODE)"游戏中按暂停，然后输入上、上、下、下、左、右、左、X、〇的话，血会减半剩下时间加5秒；如果倒着输入则血会增加一半但时间扣5秒。

**在模式选择画面输入右列指令：**

| 模式 | 指令 |
|---|---|
| 无十字模式 | 右、右、右、□ |
| 粉红模式 | 左、右、右、□、△ |
| 高速处理模式 | 下、△、上、□、△、下、右、下、右、□、△ |
| 无狙击模式 | 右、下、右、□、右、下、右、□ |
| HIDDEN模式 | 右、下、右、□、上、□、□、△、下、右、下、右、□、△ |
| 夜晚模式 | 上、右、下、左、上、□、△ |
| 单人视点模式 | 上、上、上、上、下、下、下、下 |
| 无能源游标模式 | 右、右、右、右、左、下、上、右 |

## DC 星际斗士 HP=6

**隐藏角色使用指令：**在角色选择画面中将游标对准"RAIN"然后依序输入下、下、左、左、上后"KAEDE"即会出现。同样的方法，将游标对准"白虎"然后依序输入上、下、左、左、右、左、上则"雷怨"会出现。不过要注意的是，使用此方法这两个隐藏角色无法记录，所以每次重玩时必须再输入一次。

(WP：这款游戏无论在哪方面都四比较出色的，风林就比较喜欢玩，只是难度简单了些……)

## PS 龙骑士传说 HP=4

**隐藏攻略：**在"禁断之地"取得"龙封之杖"的途中，玩家在经过一个记录点时有个恢复体力的地方。此后，往上走，会进入7个圆形小门的房间。然后玩家依照顺序(从右到左、一、七、三、六、二、五四)，依次进入各个小门，走对一个，就会出现紫色微光，走完之后，在房间正中的圆形台上会降下一个类似升级梯的东西，进入后来到隐藏地点，发生情节，击败它后可获经验值4000。方法：全体防御，在它生命残命剩余到1或2时，全体变身，躲过最后一击。如求万元一失，请亚鲁巴特加入，使用防御魔法，对方生命残数为0便告获胜。

**战胜洛伊德的简单方法：**选两名HP最大的队员，让三人(加上主角)其中AP值最高的一个装上防即死指轮，然后一开始让装上防即死指轮的人进行变身，其他两名队员进行物理攻击(切勿变身)。如此，洛伊德便把大部分攻击针对变身人的，且大多用即死攻击!!!(自然无效，如此可轻松取胜)笔者设定人物：主人公、罗丝、亚鲁巴特，亚鲁巴特装上防即死指轮，因为他速度最慢，变身时间较长。

## PS 妖精战士3 HP=4

**超级赚钱法：**在南スラトへ的テスタの阎市场里可买到一个叫ブラチナブイル的甲，把它和白くかかせく原石合成，可得一个叫かがせくよるい的甲，这甲可卖三万元一个，一个两千二百五十元的甲，加一个白くかがせく原石，可得一个价值三万元的甲，大赚一把吧！

哈尔滨 赵奇明

## PS 洛克人5 HP=6

①：选人画面，将光标放在蓝人光上，按顺序键入：↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑(二上九下)，听到声效即选择成功，开始游戏后会出现一个身穿奇异装甲的蓝人，按R2会有无艰最强究极必杀无敌突击技，(BOSS……◎卐△〇×??)

②：选人画面：将光标放在红人头上，按顺序键入：↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓↓(二下九上)，同样会有声效，红人会变成持紫刃的"黑金刚"攻击力防御力奇高。

**注：**键入时听到声后千万不可多按！

内蒙古 王蒙

## PS 寄生前夜2 HP=6

**隐藏BOSS：**此点，是攻略上没有提到的。在阿雅到的地方不解除结界，即动物的伊甸园。打完第一个怪物之后，另一边的门会因火灾而打开，进门去打第二个怪物时，路上会碰到一个迷题，如果不按开门的方法去踩方块，而按蓝6下、白2下、红3下、黄4下、依次踩下的话，便可去观望台边的小岛，在岛上有一地道，可下去，会打一群小怪物，在水里的那种，打完会出现一个大的，像太8里打油灯皇那样，打死它之后，调查水池周围会得到一个**スカルタリスタル**最后过版后可值5000BP使用后复活式强化一个火魔法。

(WP：AYA，又是AYA！每次一见到她的身影，我就忘记了进行游戏……)

## GBC 塞尔达传说梦见岛 HP=7

**秘技一：**取得母鸡作伴，选用手钳和回力镖作武器。先把回力镖投出去，迅速用手钳抓住母鸡，则回力镖就会不住的在主角脚下旋转，威力很大。当控制母鸡移动时，回力镖也跟着移动。

**秘技二：**在坟墓地带，先记住一开始见到的幽灵，然后把坟墓中其余三只赶出，然后把开始的幽灵消灭，其余的就会自动死去，就会得到多种物品。若杀死赶出来的，只会得小妖精。

## GBC 1942 HP=6

**选关密码：**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| STAGE 28 | 徽章 | 小飞机 | 徽章 | 小飞机 |
| STAGE 24 | 导弹 | 大飞机 | 徽章 | 徽章 |
| STAGE 20 | 大飞机 | 徽章 | 导弹 | 大飞机 |
| STAGE 16 | 小飞机 | 小飞机 | 导弹 | 小飞机 |
| STAGE 12 | 导弹 | 小飞机 | 大飞机 | 大飞机 |
| STAGE 8 | 大飞机 | 小飞机 | 小飞机 | 徽章 |
| STAGE 4 | 徽章 | 徽章 | 大飞机 | 小飞机 |

## GB 第二次机器人大战G HP=5

**超过SP的上限：**首先一定要让盖塔(**ゲッタ｜ロボ**)或者是真·盖塔(**グッタ｜ロボ**G)出击目标，并且变形成为"一号"以外的形态，然后跟着在**リョウ**的精神指令中选择"信赖"一项，等游戏打出来选择机器进行回复的画面后，按B键取消。如果名字旁边还有剩余的SP和精神指令显示的话，就可以有变形机器人机师的数值，如：SP 35/75⇒ SPZ51当**リョウ**的SP耗尽后，此秘技可反复用。

上海 孙卓



玩的
就新
就刺激
就爽
DCx家用游戏机
DCx游戏机专用
北通 铁手V光枪
BTP-D2011
●对应DCx光枪的游戏
●退膛式振动
●连射/装弹设置功能
●配送振动电源，2米线长
北通 铁手VI光枪
BTP-D2001
●对应DCx光枪的游戏
●内置振动电机
●可接插振动器，记忆卡
●连射/装弹设置功能
●2米线长
北通 2M记忆卡
BTP-D3022
●数码管显示页数/指示灯显示页数
●采用FLASH记忆芯片
●记录游戏进度
●非透明灰,透明黄，蓝，绿，黑5色选择
北通 4M记忆卡
BTP-D3041
●数码管显示页数/指示灯显示页数
●采用FLASH记忆芯片
●记录游戏进度
●非透明灰,透明黄，蓝，绿，黑5色选择
北通 显示宝
BTP-D5001
●把DCx游戏机接驳到电脑显示器上
●水平扫描频率31KHZ（640×480像素点）
北通 振动手柄
BTP-D0162
●独立连发，慢动作功能
●内置振动电机，可接插记忆卡
●3D模拟操纵杆，8按键（6个格斗键）
●2米线长
●透明黄，蓝，绿，黑4色选择
北通 手柄
BTP-D0061
●独立连发，慢动作功能
●可接插记忆卡
●8按键（6个格斗键）
●2米线长
●透明黄，蓝，绿，黑4色选择
北通 中摇杆
BTP-D1181
●独立连发，慢动作功能
●可接插记忆卡
●摇杆头内藏振动电机（贴身的振动感受）
●2米线长
●透明黄，蓝，绿，黑4色选择
北通 振动器
BTP-D4001
●令标准DCx控制器产生振动
●非透明灰,透明黄，蓝，绿，黑5色选择
特价区
北通万用卡 BTP-G811
备份的好帮手一可备份游戏卡，记录游戏进度
Flash芯片记忆一经备份/记录，永不丢失
内置时钟一可备份正版育成游戏（口袋怪兽等）
8M邮购价：79元 16M邮购价：99元
GB配件：北通手提游戏机 北通魔术卡 北通充电器
北通五合一套装(邮购价:65.00元) 北通金手指…
光枪系列：北通枪王 北通铁手V光枪 北通铁手Ⅱ光枪……
PSx 手柄系列：北通格斗之王 北通多彩手柄 北通小手柄…
PSx振动手柄系列：北通野牛 北通野牛Ⅱ 北通赛车
PSx振动摇杆系列：北通飞行摇杆 北通中摇杆 北通大摇杆…
PSx振动方向盘系列：北通方向盘Ⅱ 北通方向盘Ⅲ…
……
BETOP®
北通产品
详细资料,彩色画册可免费索取 利昌行有限公司 TEL:020-81391404 Email:betop@public.guangzhou.gd
通信地址：广州市文昌南路10号 梁海昆小姐 510140
各分部：广州 020-81844931 北京 010-65924094 上海 021-32030

广告速递

# 鞍山益友平价电器商行邮购价目

**购 10 件商品，邮费仅需 19 元**
**（此报价 2001 年 6 月 1 日前有效）**

任天堂原装 GAME BOY 超薄手掌机，附原装电池 2 节、说明书、保修卡，260 元
任天堂原装 GAME BOY 彩色手掌机，付原装电池 2 节、说明书、保修卡，550 元
国产 GB 普机 210 元

**正版 GB 卡适用于所有 GB 机都是新卡记忆良好，付说明书一本，精美包装盒一个，内装记忆电池一块。**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GB 共通单卡** | | 口袋黄 8M(中彩)/(日彩) | 各 23 元 | 勇者斗恶龙(中彩/日彩) | 各 36 元/30 元 | 第三次机械人大战(中彩) | 21 元 | 七龙珠激斗传(超斗士) | 13 元 | 大金刚 1 代/3 代 | 各 13 元 |
| 口袋金、银、(日彩/中彩) | 各 17/27 元 | 99 格斗王，格斗 2000(彩色) | 31 元 | 三国志 2 代(中彩) | 19 元 | 悟空外传，七龙珠(中彩) | 17 元 | 孤岛冒险者 2 代(彩色) | 24 元 | 太空战士 8 代(中彩) | 19 元 |
| 口袋红、绿、青(中彩) | 各 17 元 | 95,96,97,格斗王 | 各 10 元/15 元/21 元 | 牧场物语(彩英/彩中) | 各 31 元/40 元 | 大富翁(中彩) | 19 元 | 名侦探柯南 1 代/2 代 | 各 12 元 | 洛克人 5 代/8 代 | 各 10 元/12 元 |
| 口袋红、绿、青 | 各 15 元 | 萨尔达传说 DX(中彩/日彩) | 各 24 元/22 元 | 牧场物语 2 代(日彩/中彩) | 各 32/36 元 | 幽游白书 3 代/4 代 | 各 10 元 | 游戏王 3(中彩) | 23 元 | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 合 1 飞机专辑 | 23 元 | 国盗物语 | 5 元 | 麻雀王(彩) | 22 元 | 第五次机器人大战(中) | 17 元 | 魂斗罗 | 5 元 | 虎鸽 2 代 | 13 元 |
| 兔八哥 | 15 元 | 圣剑传说 | 15 元 | 双截龙 2 代 | 5 元 | 铁拳 3 | 10 元 | 贝力足球 | 9 元 | 汤姆与吉瑞 | 5 元 |
| 小叮当 2 代 | 5 元 | 大海战 | 5 元 | 99 足球(彩) | 20 元 | 虎鸽 1 代 | 5 元 | 石头一族 | 9 元 | 蜘蛛人 | 5 元 |
| 信长野望 2 代(彩) | 22 元 | 街头霸王 2 代 | 10 元 | 赛车专辑 8 合 1 | 23 元 | 法拉力赛车 | 5 元 | 黄金鼠 | 10 元 | 音速小子 5 代 | 9 元 |
| 篮球飞人 2 代 | 12 元 | 口袋恋爱 | 15 元 | 坏玛莉 2 代被盗的财宝 | 22 元 | 狮子王 | 10 元 | 巴比娃娃 | 9 元 | 火枪英雄 | 5 元 |
| 忍者龙剑传 | 5 元 | 吞 3/英雄传(中文) | 15 元 | 过关神龟 3 | 5 元 | 小美人鱼 | 5 元 | 坏玛莉与炸弹人 | 8 元 | 兰精灵 3 代 | 5 元 |
| 光之继承者 | 15 元 | 口袋妖怪 6 代(彩) | 24 元 | 异形 3 | 5 元 | 沙漠风暴 | 9 元 | 驼背神婆 | 5 元 | 菲力猫 | 5 元 |
| 实况足球 | 12 元 | 三二四驱车 2 代 | 13 元 | 上尉密令 | 5 元 | 兰精灵 2 代 | 5 元 | 音速小子 6 代 | 9 元 | 怪鸭历险记 | 5 元 |
| 牧场物语 | 15 元 | 魔法骑士 2 代(彩) | 22 元 | 超级玛莉 7 代 | 9 元 | 蚯蚓战士 | 9 元 | 鸟人战队 | 8 元 | 特特殊警察 | 8 元 |
| 三国志(中文) | 15 元 | 恶魔城传说 | 5 元 | 泡泡龙 4(彩) | 19 元 | 战场之狼 2 代 | 5 元 | 兰精灵 1 代 | 5 元 | 足球 | 5 元 |
| 98 足球 FIFA | 13 元 | 心跳回忆(体育篇)(彩) | 45 元 | 越野赛车(彩) | 22 元 | 丛林冒险 | 5 元 | 人猿泰山 | 5 元 | 侏罗记公园 2 代 | 9 元 |
| 罗德岛战记(彩) | 20 元 | 海陆空大战争 2 代(彩) | 20 元 | 侍魂 | 10 元 | 箭魂 | 8 元 | 轰炸南斯拉夫 | 5 元 | 兔宝宝 2 代 | 5 元 |
| 鬼太郎 | 13 元 | 比卡丘弹珠台(彩) | 22 元 | 悟空飞翔传 | 13 元 | 泡泡龙 | 5 元 | 蝙蝠侠 | 5 元 | 阿拉丁神灯 | 10 元 |
| 99NBA(彩) | 20 元 | 魂斗罗 6 代 | 5 元 | 冒险岛 3 | 9 元 | 复仇者 | 5 元 | 飞龙剑侠 | 8 元 | 米老鼠 5 代 | 5 元 |
| 美国 F15 战机 | 5 元 | SD 机械大战完结篇 | 15 元 | V－拉力赛车 | 11 元 | T2 | 5 元 | 风中奇缘 | 10 元 | 蝙蝠侠 2 代 | 5 元 |
| 炸弹人 8 代(彩) | 23 元 | 饿狼传说 3 代 | 10 元 | 真人快打 3 | 10 元 | 机甲警察 | 5 元 | 夏季奥运(彩) | 22 元 | 洛克人 X(彩色) | 26 元 |
| R－TYPE1＋2 合集(彩) | 22 元 | 斩红郎无双剑 | 20 元 | 007 情报员 | 13 元 | 超级 HQ 追踪赛车 | 9 元 | 比卡丘大冒险 | 10 元 | 炸弹人 RPG(彩色) | 24 元 |
| 女神转生 2 代(彩) | 22 元 | 第二次机器人大战(中) | 23 元 | 忍者蛙 | 5 元 | 美少女战士 | 5 元 | 义胆军魂 | 5 元 | 超级玛莉 3 代 | 15 元 |
| 天使之翼 | 9 元 | 太空战士 4 代(中文) | 17 元 | 西游记 | 9 元 | 顶级赛车 | 5 元 | 兔宝宝 | 5 元 | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 古墓丽影 2 代(彩专) | 66 元 | 少年街霸(彩专) | 39 元 | DDR 劲爆热舞(彩专) | 38 元 | 玩具军人(彩专) | 24 元 | 1942(彩专) | 24 元 | NBA on NBC(彩专) | 26 元 |
| 彩虹行动(彩专) | 24 元 | 坏玛莉 2 代(彩专) | 32 元 | 合金装备(燃烧战车)(彩专) | 33 元 | 坏玛莉 3 代(彩专) | 33 元 | 玩具总动员 2(彩专) | 23 元 | 暴力摔跤(彩专) | 26 元 |
| 汤姆与吉瑞(彩专) | 15 元 | NBA2000(彩专) | 43 元 | 2000FIFA(彩专) | 33 元 | 街霸 4 代勇者之梦(彩专) | 27 元 | 牧场物语 3 代(彩专) | 33 元 | 黑超特警(彩专) | 26 元 |

**正版 8 位 FC 机用文字卡适用于小霸王、小天才、裕兴系列所有用黄卡的游戏机学习机，全都是新卡，记忆良好含精美包装合一个说明书一本，内装记忆电池一块。**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **(FC 文字卡)** | | 第四次机械人(中) | 45 元 | 圣火徽章 2 代(中文) | 各 45 元 | 三国忠烈传(中文) | 45 元 | 魔神英雄传(中文) | 45 元 | 隋唐演义(中文) | 45 元 |
| | | 勇者斗恶龙 4 代(中) | 45 元 | 勇者斗恶龙(中文) | 35 元 | 甲 A(中文) | 45 元 | 上海大亨(中文) | 40 元 | 太空战士(中文) | 45 元 |
| | | 爆笑三国(中文) | 45 元 | 勇者斗恶龙 2 代(中文) | 35 元 | 老 64 合 1 无重复 | 19 元 | 风云(中文) | 45 元 | | |
| 三国——雄霸天下(中文) | 45 元 | 水浒传(中文) | 45 元 | 英烈群侠传(中文) | 45 元 | 勇者斗恶龙 3 代(中文) | 35 元 | 太空战士 2 代(中文) | 45 元 | | |

**大量收购二手 GB 机普/薄/彩/夜光均收普机 100 元至 200 元之间不等，不低于 100 元高价 200 元，彩机 350 元至 400 元之间不等，不低于 350 元，高价 400 元，按质论价可做价换全新卡带，配件：主机，异地玩友需邮寄到本店写清售价留下收款地址：一周内均能收到汇款如有不详请打 0412－6956686 联系**

**正版 16 位(MD)世嘉卡适用于所有使用黑色小卡合的 16 位世嘉 1 型，2 型机，手掌机全都是新卡文字卡记忆良好，含精美包装盒 1 个，说明书一本内装记忆电池一块。**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MD 文字卡：** | | 信长霸王传(中文) | 32 元 | 三国志 3 代(中文) | 32 元 | 众神遗产(中文) | 35 元 | 爆笑三国(中文) | 39 元 |
| 三国志 5 代(中文) | 35 元 | 超级大富翁(中文) | 32 元 | 三国乱世群英(中文) | 32 元 | 封神榜(中文) | 32 元 | 航空霸业 2 代(中文) | 39 元 |
| 梦幻模拟战 2 代(中文) | 35 元 | 悟空外传(中文) | 32 元 | 太空战士(中文) | 32 元 | 亚瑟传说(中文) | 32 元 | 皇室血裔(中文) | 35 元 |
| 水浒传(中文) | 32 元 | 吞食天地 3 代(中文) | 32 元 | 大航海时代 2 代(中文) | 35 元 | 超级大富豪(中文) | 32 元 | 王者雄狮(中文) | 35 元 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MD 动作卡：** | | 侍魂 | 32 元 | 七龙珠 | 23 元 | 实况足球 | 23 元 | 街头赛车 | 15 元 | 空牙 | 15 元 | 空战克星 | 10 元 |
| 超级 16 人街霸 | 60 元 | 豪血寺一族 | 32 元 | 阿拉丁 | 23 元 | 印地赛车 | 23 元 | 暴力克星 | 15 元 | 摇滚赛车 | 15 元 | F117 战机 | 23 元 |
| 铁拳 3 代 | 32 元 | 四人组 2 代 | 23 元 | 米格 29 | 15 元 | F22 | 15 元 | 沙丘 2 代 | 15 元 | 格斗三人组 | 10 元 | 新双截龙 | 15 元 |
| 水浒风云录 | 45 元 | 龙虎拳 | 23 元 | 688 潜水艇 | 15 元 | 过关神龟 | 15 元 | 超级忍 3 代 | 15 元 | 坦克 | 10 元 | 超音鼠画板 | 15 元 |
| 吞食天地对打版 | 45 元 | 98 格斗王 | 25 元 | 松鼠大战 | 15 元 | F－15 战斗机 | 15 元 | 花式台球 | 15 元 | 赌神 | 10 元 | 98FIFA 足球(记忆) | 32 元 |
| 99 格斗王 | 55 元 | 超级玛莉 | 23 元 | 战斧 4 代 | 15 元 | 战斧 3 代 | 15 元 | 西部枪声 | 10 元 | 雷鸟 3 代 | 10 元 | SD 梦幻战士 | 10 元 |
| 弹珠台 | 10 元 | 真侍魂 | 23 元 | 机械战警 3 代 | 10 元 | HQ 追踪赛车 | 10 元 | 影武者 | 10 元 | 蜘蛛人 | 10 元 | 战斧 5 代 | 23 元 |
| 米老鼠二代 | 10 元 | 四人组 3 代 | 32 元 | 战斧 2 代 | 10 元 | 忍者蛙 | 10 元 | 双截龙 2 代 | 10 元 | 北斗神拳 2 代 | 10 元 | 武士道(24M) | 9 元 |
| 摩那哥赛车 | 10 元 | 恐龙兄弟 2 代 | 23 元 | 四天明王 | 10 元 | 光电战机 | 10 元 | 异形风暴 | 10 元 | 外星战将 | 10 元 | 沙丘 3 代 | 23 元 |
| 芭比娃娃 | 15 元 | 98 足球 | 23 元 | 战斧 | 10 元 | 超级飞狼 | 10 元 | 大富翁 | 10 元 | 火爆警长 | 10 元 | 真人快打 3 代 | 35 元 |
| 忍者蛙对双截龙 | 15 元 | 饿狼传说 2 代 | 32 元 | 台球传奇 | 15 元 | 火枪英雄 | 15 元 | 孔雀王 2 代 | 10 元 | 生物大战 | 9 元 | 机械战警 | 9 元 |
| 冲破火网 | 10 元 | 美少女战士 | 23 元 | 超级忍 | 10 元 | 摩那哥 2 代 | 15 元 | 忍无可忍 2 代 | 23 元 | 双截龙 3 代 | 23 元 | 美女与野兽 | 15 元 |
| 辛普森 | 10 元 | 迅雷行动 3 代 | 23 元 | 顶级赛车 2 代 | 15 元 | 森林守护神 | 10 元 | 鲛鲛鲛 | 10 元 | 暴力橄榄球 | 10 元 | 卡罗圣地亚哥 | 15 元 |
| 音速 2 代 | 15 元 | 12 人街霸 | 23 元 | 七龙珠完结篇 | 25 元 | 99 足球 | 23 元 | 兰波 3 代 | 10 元 | 米老鼠 | 10 元 | 战场之狼 2 代 | 15 元 |
| 超人 | 15 元 | 魂斗罗 2 代 | 23 元 | 变形金刚 | 9 元 | 雪山兄弟 | 23 元 | 钓鱼王 | 10 元 | 天使之翼 | 10 元 | 鬼屋 3 代 | 23 元 |
| 大旋风 | 10 元 | 中国象棋 | 15 元 | 音速小子 | 10 元 | 超级机车大赛 | 10 元 | 007 情报员 | 10 元 | 红色战区 | 23 元 | 猎捉小鸡 | 23 元 |
| BB 鸟与大灰狼 | 15 元 | 雷鸟 4 代 | 15 元 | 滚动方块 | 10 元 | 魔王连狮子 | 10 元 | 主题公园 | 23 元 | 热血足球 | 10 元 | 恶魔城 | 10 元 |
| 杨家将 | 25 元 | 幽游白书 | 32 元 | 兽王记 | 10 元 | 割喉岛 | 23 元 | 真实谎言 | 23 元 | 原始人 | 10 元 | EXO 战机 | 15 元 |
| 篮球飞人 | 23 元 | 魂斗罗 | 23 元 | 漫画地带 | 23 元 | 音速 4 代 | 23 元 | 雷电传说 | 15 元 | 机动劲旅 | 10 元 | | |

**限量购买，每单 10 件，仅需邮费 19 元**

为了确保邮购质量，捍卫玩友利益，珍惜十年老店的信誉，多要顾客，少要利润，真情回报闯关族，每张汇款单限购 10 件商品，邮费 19 元封顶，4 件－10 件均为 19 元。

**真正 100％兼容台湾主板 MD2 型机内置制式转换卡 NTSC－PAL 制式卡带全兼容，付双手柄，AV 盒，AV 线，RF 线，电源，推广价 110 元，邮费 30 元，主机质保 6 个月（送卡一盘）**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **配件类：** | | SS/SFC 多功能手柄 | 各 19 元 | SNK/MD 掌机镜面带贴膜 | 各 8 元 | PS 手柄/AV 线，S 端子线 | 各 5 元 | PS 中文金手指卡/对战线 | 各 25 元/10 元 |
| | | 各种手柄导电胶 | 3 元 | PS 仿原装振动手柄 | 30 元 | MD6 健手柄/飞行摇杆 | 各 4 元/18 元 | 各种 GB 对打线/格斗手柄 | 各 5 元 |
| PS 主机电源板 | 50 元 | GB 普薄彩三用放大镜带灯 | 9 元 | GB 笔式充电器彩/薄通用 | 20 元 | SS 手柄、S 端子线 | 各 10 元 | GB 电源/皮套普/薄/彩 | 各 5 元 |
| 野牛 2 代振动手柄 | 50 元 | GB 薄/彩可充电池组(送电源) | 20 元 | 99 拳王/太 8 顶链＋戒指 | 各 8 元 | PS 太 8/99 拳王打火机 | 各 12 元 | GB 机彩壳彩/薄送工具 | 各 16 元 |
| GB 万用对打线 | 7 元 | MD 主机/掌机电源 | 8 元/20 元 | PS 太 8 腰表 | 35 元 | GB 彩机挂带 | 5 元 | GB 魔术卡 | 45 元 |
| 科王 400 秒复读机 | 140 元 | PS15 格记忆卡(芯片) | 21 元 | 8 位 FC 机 15 针手柄 2 支 | 6 元 | 5＃充电电池 4 节 | 10 元 | PS 散热风扇 | 26 元 |
| 小霸王复读机 | 220 元 | MD 二型机 AV 转换盒 | 7 元 | 游戏文化烟合带打火机 | 26 元 | SS 街机大摇杆 | 85 元 | GB 彩薄两用灯 | 6 元 |
| GB 普/彩/薄/背挎两用包 | 各 5 元 | MD 连发带摇杆大手柄 | 8 元 | 无线遥控耳机带收音 | 38 元 | GB 普/薄/彩用立体声耳机 | 各 10 元 | PS 原装手柄 | 40 元 |
| PS120B 液晶记忆卡(芯片) | 49 元 | PS 美版彩色透明带 VR 双振动手柄 | 35 元 | PS 机壳/背包 | 各 50 元/19 元 | SS 红外线遥控手柄 2 支 | 25 元 | | |
| SFC 磁碟 10 张起(含游戏) | 1.8 元 | SS/PS 21 针 RGB 线 | 9 元 | 36 片/20 片 CD 册 | 各 9 元/6 元 | PS 格斗手柄/制转 | 各 14 元/30 元 | | |
| GB 镜面(带贴膜)普/薄/彩 | 各 3 元 | GB 彩/薄两用放大镜带灯 | 9 元 | 电脑用格斗王/月型手柄 | 各 29 元 | DC 用 AV 线 .S 端子 .RGB 线 | 各 19 元 | | |

***本店承诺：*** **所有卡带零配件均为全新，备有大量现货，热销品种库存 100 件以上，确保您汇款就能买到商品。款到当天发货。从您汇款当天起 8－25 天均能收到物品。**

**邮购方法：** 单价＋邮费等于邮购价须从邮局办理汇款，配件和卡带可以混合购买，保价平邮邮费 10 元一个，2 个 13 元，3 个 16 元，4－10 个一律 19 元。全部采用防震防砸专用邮箱，无论您身在天涯海角只需到邮局填一张汇款单，写清收件人名址，称心如意的商品就会准确及时地送到您手中，质量有保证，客户有信心，所有卡带配件均有专人负责上机测试后才寄出。

二手 GB 收购/汇款地址：辽宁省鞍山市 302 信箱　邮编：114033　收件/收款人：王恩超　电话/传真：0412－6956686

# 北京天安游戏王国

DC、PS、SS、PC 软件大全，低价出售！！.

专业(批发、零售、邮购、维修)

日本索尼 PS 机，北京销售部(兼批发)保证良好信誉，为您做好售后跟踪服务。主机型号：(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5501、5000)
日本索尼 PS 机特约指定维修保修部，引进精密仪器，(特聘)专业技术人员为您的主机排除疑难杂症，注(收费合理)，各经销商及机房代收点维修，价格另议，本市维修立等可取，新开设 DC、PS2 加直读业务；外地 3 日内即发货。特价销售各类游戏(套)机，送保修卡、会员卡。

*DC 原装主机大展，狂热销价：* 欧版 1280 元、日版 1390 元、美版(全兼容)1450 元，邮费 50 元/台。

索尼 PS2(原装 + 振动手柄 + 记忆卡 + 电源 + AV 线 + 正版盘 + 直读 + 机架) = 3950 元　邮费 80
PS ONE(原装便携光盘机 + 原振动手柄 + 电源 + AV 线 + 正版盘) = 1320 元　邮费 50　单机 1200 元　邮费 50
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1400 元　邮费 60 元　单机 1050 元　邮费 40 元
索尼 PS(组装)特价：880 元　PS ONE 显示屏幕 760 元　8 位任天堂学习机(赠卡)100 元(处理库存价)
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机) = 358 元　邮费 30 元　单机 258 元　邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1 + 专用耳机) = 618 元　邮费 30 元　单机 518 元　邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡) = 158 元　邮费 30 元　单机 120 元　邮费 20 元

| 次世代周边 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北通(BT)产品，北京批发销售部： | | BT PS4M 记忆卡 | 75 元 | BT PC 野牛 2 代手柄 | 89 元 | PS 手柄转 PC 连线(带驱动) | 15 元 |
| BT PS 美版双振动手柄 | 65 元 | BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书) | 45 元 | 本月特价区(配件邮费 10 元/个) | | PS 原装手柄 | 48 元 |
| BT PS 野牛振动手柄 | 65 元 | BT PS 一体制转 | 35 元 | PS 机彩壳(黄透、绿透、紫透、蓝透) | 70 元 | PS 振动手柄(原) | 98 元 |
| BT PS 野牛 2 振动手柄(纪念版) | 58 元 | BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ | 58/88 元 | BT PS 方向盘 3 代 | 128 元 | PS/SS 组装手柄 | 均 15 元 |
| BT PS 绝招王手柄 | 55 元 | BT VGA 转换器(将电脑显示器作游戏机屏幕) | 350 元 | SS 4M 加速卡(全兼容) | 98 元 | SS 光头(原装 JVC 或三洋) | 150 元 |
| BT PS/SS 遥控手柄(2 支装) | 95/55 元 | BT PS 双振动中摇杆 | 98 元 | SS 金手指卡 + 记忆卡(2 合 1) | 80 元 | SS 记忆卡 | 110 元 |
| BT PS 小精灵摇杆 | 68 元 | BT PC 格斗王手柄 | 48 元 | PS/PC 两用跳舞毯(带灯) | 68 元 | PS/SS AV 线、RGB、S 端子线均 | 30 元 |
| BT PS1M 透明 IC 记忆卡 | 28 元 | BT PC 手柄王(兼容 PS2、PS1) | 79 元 | PS 原装光头(包安装) | 200 元 | PS 四分插(同时 4 人玩) | 80 元 |
| BT PS2M 透明 IC 记忆卡 | 50 元 | BT PC 仿真赛车仿真手柄 | 80 元 | PS 记忆卡(组/原装) | 18/88 元 | 超任手柄、AV 线、电源 | 28/40/45 元 |

DC128 位机普手柄 45 元，BT DC 记忆卡 2M/4M 68 元/78 元，DC 专用电源 35 元，DC 震动线包 65 元，DC2 合 1 金手指 + 2M 记忆卡 185 元，DC 风扇 45 元，DC 原装手柄 165 元，BT DC 振动手柄 68 元，BT DC 振动中摇杆 85 元，BT DC 铁手 6 振动手枪 80 元，BT DC 铁手 5 退膛振动枪 128 元。

**土星乐园**　土星玩友福音，本乐园收藏了 SS 新老游戏软件近 1000 种(市面有的或未见过的)，本乐园均备有大量现货，热卖价：电询！邮费 10 元/次，欢迎来店购买或邮购。邮购请在汇款单附言栏写清游戏名称即可，或来信索目录，2 元/份(或参照电软 5 月增刊)土星乐园将不断增添游戏种类，同时希望众玩友从新拿起土星机，重振龙威，进行您的游戏旅程吧！！

**索尼 PS 典藏库**　无论您是 PS 新手，还是 PS 老玩家，可能都为以前未买到的许许多多经典游戏而追悔莫及，现由 PS 典藏库为您解优愁，本库自 PS 问世—2000 年收藏了部分 PS 经典游戏，以后将陆续登陆，欢迎来店购买或邮购，黑色仿原港产优质软件 热卖中 30 元/张，邮费 10 元/次。(新发售软件，均可预定)

**3DO 怀旧篇**　虽说有些古董，但众游戏前辈谈起 3DO 还是有许多经典值得一玩，本怀旧屋收集了 70 种软件，备有大量现货，不妨怀旧长廊一瞧，仅 30 元/张，邮费 10 元/次。并可交换。索目录 2 元/份。

**SFC N64 软件**　★超任盘(对应 PC、送目录、全部游戏)100 元/套　邮费 10 元　★N64 节目盘(对应 PC、送目录、6 张全部游戏)160 元/套　邮费 10 元　★超任 SFC 磁盘，4 元/张，含盘 + 节目，目录 2 元/份。

**动画 VCD**：动画 VCD、CD、日剧品种繁多，并可任意订连续剧其中一张，PS 游戏 1800 种，PC 游戏 1200 种，目录 2 元/份

**收藏版**：PS 游戏完全攻略书，限量发售！！注：每本攻略均附送港产仿原装黑盘 1 套，以下 1CD 为附送 1 张的游戏，2CD 为附送 2 张的游戏，以此类推。以下标价均含盘的价格，另免邮费，莫失良机。

| 攻略书名称 | 价格 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 沉默之丘(1CD) | 40 | 射雕英雄传(1CD) | 42 | 前线任务 3(1CD) | 40 | 寄生前夜 2(2CD) | 55 | 太空战士 8、9 各(4CD) | 90/90 | 古墓 4(1CD) | 40 |
| 神来(送 1CD) | 46 | 永恒传说(3CD) | 62 | 机器人大战 α(1CD) | 40 | 007 Ⅱ之黑日危机(1CD) | 42 | 实况足球 4、5 各(1CD) | 40 | 古墓 5(1CD) | 40 |
| 龙骑士传说(4CD) | 73 | 勇者斗恶龙 7(2CD) | 50 | 放浪冒险谭(1CD) | 40 | 封神演义仙界大战(1CD) | 43 | 生化危机 1、2 各(2CD) | 60/60 | | |
| | | 午夜列车(2CD) | 48 | 生化危机 3(1CD) | 43 | 99 格斗(1CD) | 40 | 龙战士 4(1CD) | 40 | | |

| 特价处理土星正版盘 免邮费 | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VR CG 集海神篇 | 55 | VR 战士 | 38 | 真人街霸 | 120 | 机动战舰 | 80 | 桌球 3 | 60 | 大战争 | 80 | 山卡赛手 2 | 60 |
| 索尼克 | 38 | 机动战士高达 | 60 | 13 人目的探侦 | 55 | 怪盗 | 40 | 未来战士 | 60 | 心跳 | 210 | 紫炎龙 | 65 |
| 世嘉拉力 | 55 | 空伢外传 | 60 | 街霸 2 | 60 | 3D 火凤凰 | 40 | 少女革命 | 50 | 哥斯拉 | 50 | 网球 | 80 |
| 电脑天使 | 50 | 恶神传 | 60 | 洛克人(美版) | 80 | 真说梦见馆 | 70 | 樱大战 1 | 480 | 棒球 | 40 | VR 特警 1 | 50 |
| | | 制服传说 | 160 | 快打刑事 | 45 | Victory Coal 足球 | 50 | 月影摇篮 | 100 | 电脑战机 | 80 | VR 特警 2 | 60 |

**特别推荐**　原装索尼 14 寸，KX21 寸/KX27 寸专业级纯监(96 年产品显象管顶级，外观 8 成新)，适用于 PS1、PS2、DC、SS……及 VCD、DVD 等均可达到极佳效果(带 RGB、S 端子、3 组 AV 输入、1 组 AV 输出、1 组有源音箱接口、液晶显示，触摸调试、自带功放)。赠环绕音箱 1 套，21 寸 1380 元，27 寸 1580 元，14 寸 550 元，外地邮购，邮费 120 元/台。
若玩友欲买 PS2、DC，望君有先见之明，先备好彩监，俗语曰：好马配好鞍！

**专业二手货市场，本店系二手货指定回收，销售中心，并可交换新旧主机，回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD，电脑，随身听及各种二手电器设备。**
**所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘，免去一切后顾之忧，欢迎索取 30 元/张，免邮费，一定填汇款单索取。**

**二手游戏机系列：**(邮费 50 元/台)
土星机 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 盘 + 九成新 = 650 元
索尼 PS 机 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张盘 + 记忆卡 + 九成新 = 950 元
SNK 卡带机 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 饿狼 3 卡 + 八成新 = 2600 元
SNK 光碟机 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 盘 + 八成新 = 890 元
SNK 手掌机彩色/黑白 + 九成新 = 400 元/300 元
MD 世嘉便携机(兼容 MD 游戏盘、MD 卡、CD)八成新 990 元
超任主机 + 32M 磁碟机 + 双手柄 + AV 线 + 2 电源 + 10 磁盘 + 八成新 = 650 元
世嘉 CD 机(兼容 1、2 型 MD 机) + 八成新 = 300 元
世嘉 GG 彩色手掌机 + 电源 + 卡 + 七成新 = 410 元
GB 手掌机普/薄/彩 主机分别 + 电源 + 放大镜 + 卡 + 九成新 = 210 元/230 元/520 元
另有废旧拆件用 PS 机/SS 机/超任机/GB 机 = 200 元/135 元/50 元/75 元　二手振动手柄，九成新 30 元

**二手随身听系列：**(邮费 20 元/台)
索尼 CD 机 D－305/D－E441/D－EJ915 线控 + 皮套 + 防震 + 电源 + 九成新 = 680 元/780 元/1180 元
索尼 CD 机 D－111/D－191 + 皮套 + 电源 + 耳机 + 八成新 = 500 元/550 元
索尼磁带机 GX512/GX652/FX613/FX455 收录放 + 电池 + 耳机 + 银灰色八成新 = 480 元/650 元/650 元/360 元
松下磁带机 RQ－SX35/RQ－SX71/SX40 + 线控 + 充电器 + 电池 + 九成新深蓝色 = 550 元/700 元/580 元
松下 CD 机 SL－CT430 + 线控 + 九成新 = 800 元
爱华 CD 机 XP－V514/XP－V74 + 线控 + 九成新 = 650 元/700 元
爱华随身听 JX869 九成新 + 耳机 = 500 元
爱华单放机 PX380/PX370/PX590 + 线控 + 电池盒 + 九成新银灰色 = 400 元/380 元/680 元
清华同方 CD 机，九成新，380 元/邮费 20 元　文曲星 PC200　220 元
Goldstd r 收录放 线控 + 电池 + 九成新 = 500 元　Goldstd r 单放，液晶显示 耳机 + 电池 + 充电器 = 350 元
2.2 寸便携小电视 可接 AV 玩游戏等带收音机功能 880 元　卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 八成新 700 元
**VCD 系列：**新科便携 VCD 机自带屏幕 + 遥控器 + 充电器 + 充电电源 + 电池 + AV 线 + 九成新米黄色 + MP3 功能 = 1980 元
家用 VCD 机 + 遥控器 + AV 线 + 说明书 + MP3 功能 + 九成新银灰色 = 500 元
松下便携 VCD 机，带遥控 + 九成新 = 1100 元

**GB、MD 换卡，面向本市，不对外地。本店备有大量 GB 单卡、合卡，售价 10 元－35 元，欢迎来门市购买，邮购参照其它店广告即可，GB 卡免邮费。**

**GB 配件**
**普机配件：**皮套 10 元，放大镜 13 元，电源 10 元，手柄 10 元，对打线 13 元，屏幕膜(普、薄、彩)均 20 元，充电器(送电源)65 元。
**薄机配件：**薄机机壳(彩黄透，紫透明)带工具可自换 50 元，皮套 13 元，放大镜 16 元，电源 10 元，手柄 13 元，对打线(薄对薄或对普通机)18 元，充电器(送电源)55 元。GB 普机、薄机、彩机背包，每个 15、精装 45 元。**彩色魔术卡(可使黑白卡在彩机上变彩卡)85 元。**
**彩机配件：**皮套 15 元，放大镜 15 元，电源 10 元，手柄 13 元，对战线(彩对薄或对普通机)15 元，充电器(送电源)55 元，夜光灯 18 元。
GB 薄机、荧光机、彩机、车载电源 35 元，配件邮费 10 元/个。GB 口袋金、银 2 合 1 全中文攻略书 25 元，牧场物语Ⅱ 30 元，勇者斗恶龙Ⅰ + Ⅱ 30 元。
GB 彩机/薄机 3 件套装(放大镜 + 手柄 + 音箱)65 元/套。GB 金手指卡 + 书 138 元，邮费 15 元。

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编：100007　咨询服务热线：(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
**北新桥总店地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。**
酒仙桥第一分店地址：乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址：三里河因拆迁迁至月坛南街乙 7 号 欢迎光顾！！　邮购只限总店，分店零售价格以门市标明价格为准。
甘家口第三分店地址：乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车，甘家口大厦南 200 米即是。



广告速递

# 上海王子游戏

**邮购(收款)地址:上海市新昌路 448 号 收款人:鲁薇 邮购专线:021－63590463 邮编:200003**

## GBA 彩色 32 位手掌机 售价:980 元/邮费 10 元 (3 月 25 日起售)

凡在 GBA 发售日前来王子订购 GBA 主机及 GBA 卡带各 1 件者,每套均可优惠 100 元,并且保证 3 月 25 日准时取到货品,欢迎预约订购。

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 主机(18000 型) | 3580 元/30 | DC 美版、欧版、亚洲版主机 | 超低价 | PS one 主机(美版、欧版) | 1180/20 | GBA 主机(32 位) | 980/10 |
| PS2 分量端子线 | 280/10 | DC 大摇杆(可插记忆卡) | 150/10 | PS 原装振动手柄 | 85/10 | GB 彩色手掌机 | 490/10 |
| PS2 通威四分插 | 120/10 | DC 方向盘(可插记忆卡) | 250/20 | PS 索尼全新光头(全套) | 380/10 | GB 超薄手掌机 | 220/10 |
| PS2 原装 8M 记忆卡 | 350/10 | DC 4M 上网记忆卡 | 150/10 | PS 透明振动大摇杆 | 85/10 | GB 拷贝机＋16M 拷贝卡 | 190/10 |
| PS2 万用 VGA 转换器 | 295/20 | DC 沙球(送片) | 180/10 | PS 枪(送枪片) | 38/10 | GB 灯 | 免费送/10 |
| PS2 打鼓机(送片) | 190/20 | DC 上网键盘 | 120/10 | PS 吉它(送片) | 48/20 | SF 原装超任主机(万信版送卡) | 180/20 |
| PS2 跳舞地毯(六键) | 85/10 | DC 舞毯 | 85/10 | PS 透明机壳(5000－9003 型) | 35/10 | SONY R900、MD 录放随身听 | 2580/10 |
| WS 彩色手掌机 | 580/10 | DC 仿原装 VGA | 68/10 | PC 双手柄 | 38/10 | SONY 新款耳夹式重低音耳机 | 280/10 |
| WS 原装耳机套件 | 270/10 | N64 原装二手机(送卡) | 680/20 | PC 大摇杆 | 78/10 | SONY TDK 空白 MD 光盘(免费录音) | 25－20/10 |

**王子为您从日本订购 PS2、DC、N64 等原装游戏及周边,每周三到货,欢迎订购。**

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 真三国无双 | 580/10 | GBA 玛里奥 Advance | 480/10 | WS 太空战士(彩专) | 390/10 | N64 皇家骑士团 | 280/10 |
| PS2 保镖 | 620/10 | GBA 玛里奥赛车 | 480/10 | WS 机动战士高达(彩专) | 420/10 | N64 大金刚(带显存) | 450/10 |
| PS2 7 骑兵队 | 680/10 | GBA F－ZERO | 480/10 | WS 仙界传 2(彩通) | 380/10 | N64 撒尔达(时之笛) | 280/10 |
| PS2 7 极乐丸 | 580/10 | GBA 拿破仑战史 | 480/10 | WS 数码暴龙 02(彩通) | 380/10 | N64 撒尔达·假面(无显存) | 450/10 |
| PS2 鬼武者 | 620/10 | GBA GT－A 赛车 | 480/10 | WS 陆行鸟(彩通) | 380/10 | N64 风来之西林 2 | 480/10 |
| PS2 生与死(新版) | 580/10 | GBA 洛克人 EXE | 480/10 | WS 铁人 28(黑白) | 180/10 | N64 玛里奥 PART2 | 480/10 |
| PS2 维络尼卡 | 650/10 | GBA TOP－GEAR | 520/10 | WS 魔法泡泡(黑白) | 180/10 | N64 实况 J 联盟足球 | 180/10 |
| PS2 决战 2 | 720/10 | GBA 游戏王(迷城之主) | 580/10 | WS 兽王冲关(黑白) | 150/10 | N64 生化危机 2 | 480/10 |
| PS2 风之古罗迪亚 2 | 650/10 | GBA 明星大赛车 | 580/10 | WS 钟楼(黑白) | 180/10 | N64 星之卡比 2 | 480/10 |
| PS2 EXTERMNATION | 650/10 | GBA 寂静岭 | 580/10 | WS 口袋谜王(黑白) | 180/10 | N64 恋爱故事 | 180/10 |
| PS2 暗云 | 480/10 | GBA 魔兽守护者 | 580/10 | WS 钓鱼(黑白) | 180/10 | N64 星际战士 | 120/10 |
| DC 特大号足球 | 480/10 | GBA 恶魔城 | 580/10 | WS 机甲战士(黑白) | 180/10 | N64 罪与罚 | 480/10 |
| DC 阿卡迪亚 | 580/10 | GBA 口袋 J 联盟足球 | 580/10 | WS 中毒方块(黑白) | 180/10 | N64 大冒险 2 | 480/10 |
| DC NBA2K | 350/10 | GBA 桃太郎祭典 | 480/10 | WS 小猫哈姆(黑白) | 180/10 | NGP 12 合 1(顶上、合金 2、音速) | 350/10 |
| DC 樱花大战 2(限定版) | 390/10 | GB 无重复 38 合 1(3 个彩色游戏) | 30/10 | WS 校园怪谈(黑白) | 180/10 | NGP 9 合 1(顶上、合金 2、月华) | 350/10 |
| DC SONIC | 50/10 | DC 上玩超任游戏 2000 合 1 | 30/10 | WS 找伙伴(黑白) | 180/10 | NGP 顶上决战 | 220/10 |

**上海王子游戏精品店**

地址:上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)

公交 15 路、21 路、19 路、64 路、939 路、136 路、801 路

地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行 1 分钟

电话:021－63590464 营业时间:10:00～18:30

**上海王子游戏川北店**

地址:虹口区东宝兴路 239 号(四川北路向西 30 米)

公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下

电话:021－63246365

营业时间:10:00～21:00

**高价收购 PS、SS、N64、DC、GB 主机及 MD、N64、SF、WS、NGP、GB 卡带等商品**

# 北京昊天宇销售服务中心 邮购价目

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 主机＋电源＋原装 8M 记忆卡＋原版碟＋直读 15000 型 18000 型 | 因其价格波动请来电询问 | |
| PS | 主机＋双手柄＋AV 线＋直读(全新原装) | 1090 元 | 邮费:40 元 |
| PSONE | SONY 便携机 主机＋原振柄＋电源＋直读 | 1180 元 | 邮费:40 元 |
| DC | 主机＋原装手柄＋AV＋引导碟＋背包 代理/美版/欧版 | 1290 元/1450 元/1290 元 | 邮费:40 元 |
| GB | 超薄主机＋电池＋电源＋腰包 | 270 元 | 邮费:30 元 |
| GB | 彩色主机＋电池＋电源＋腰包 | 520 元 | 邮费:30 元 |
| SNK | NGP 彩色主机＋电池＋电源＋皮套 | 480 元 | 邮费:30 元 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **配件:价格/邮费** | | DC 制转 | 40/10 | PS 原装光头 | 380/15 | PS 振动摇杆 | 95/15 | GB 电源 | 10/5 | GB 对战线 | 10/5 |
| DC 原装柄 | 165/10 | DC 金手指 | 95/10 | PS 原振手柄 | 88/10 | PS 方向盘 | 180/20 | GB 透明皮套 | 10/5 | GB 金手指 | 95/15 |
| DC 组装柄 | 55/10 | DC 原装振动包 | 138/10 | PS 组振手柄 | 45/10 | PS 金手指 | 28/10 | GB 盔甲 | 25/5 | **特别推荐:** | |
| DC 彩色柄 | 65/10 | DC 组装振动包 | 55/5 | PS 组装手柄 | 9/5 | PS 跳舞毯 | 45/10 | GB 腰包 | 10/5 | GB 原装摄像头 | |
| DC 原装记忆卡 | 155/10 | DC VGA 盒 | 70/10 | PS 1M 记忆卡 | 18/5 | PS 电影卡 | 185/10 | GB 彩壳 | 35/5 | 原装打印机 | |
| DC 组 2M 记忆卡 | 48/10 | DC 光头 | 380/15 | PS 2M 记忆卡 | 38/5 | PS 彩壳 | 45/10 | GB 笔式充电器 | 35/10 | **特价:620/30** | |
| DC 转 PS 手柄转换盒 | 90/5 | DC 组装枪 | 95/10 | PS 光枪 | 70/10 | PS 电源 | 15/5 | GB 三用充电器 | 58/10 | 也可单购 | |
| DC4M 记忆卡可接电脑 | 175/5 | DC 彩机壳 | 95/10 | PS 退膛光枪 | 160/15 | PS PDA | 285/10 | GB 收音机 | 40/8 | PS ONE 专用彩色液 | |
| DC 组 4M 记忆卡 | 75/5 | 110V 大电源 | 80/20 | PS 吉他 | 70/20 | PS 制转 | 30/5 | GB 放大镜 | 10/5 | 晶显示器(820 元) | |

PS 游戏、PS2 游戏、DC 游戏 金碟 (价格低廉) 动漫、日剧 VCD 各款游戏攻略 GB 游戏卡

本店还附有电脑配件、耗材等项目 新消息:本店有 PS、PS2、DC 游戏黑盘(盘面与 PS 原版盘同样) 游戏周边商品 NGP WS 游戏卡

邮购收款地址:北京市东城区美术馆后街 21 号 李军 收 邮编:100010 汇款时请填清详细地址、姓名、邮编、所买物品款到

公司地址:北京站西街后沟 2 号(本地址不收汇款) 电话/传真:010－65284128 即时发货使您在很短的时间内收到所买物品

公司 E－MAIL:lijunnet@elong.com 公司网址:hhtp//www.heisedelong.yeah.net(详细目录请在此网址查询或电话查询)

因篇幅有限详细目录没有完全登载请大家谅解 本店位处崇文门与北京站之间路南(船板派出所对面即是)

广告速递 特大喜讯 分期付款 免邮费

# 北京优越工贸公司邮购价目表

## 全新的付款方式　您不容错过的机会

应广大玩友要求，本公司将在本年度内继续开展分期付款购货活动。与此同时，本公司特设立优越游戏机交流中心，本中心将为各界玩友提供以下服务：1. 游戏机及配件抵压服务：玩友可将游戏机或手机抵压至本中心，中心专业人员会根据当时的市场价格与以作价，并支付相应金额。待抵压期限已满时（抵压期限通常为1个月），玩友可用相应金额换回游戏机或手机（具体内容可向本中心索取抵压服务条款）。2. 各种游戏及卡带租赁服务：为方便广大玩友既可体验游戏乐趣又可避免重复投资，本中心特提供游戏机及卡带租赁服务。PS15元/天，SS12元/天，PS Ⅱ 80元/天，GB免费，DC30元/天，手机另议。GB卡租赁价格因品种较多，故不能详尽刊出，请向本中心索取价目表。
3. 各种游戏及配件回收服务：中心专业人员将根据机型及新旧程度，给予较高定价。本公司承诺所定价格均为二手机回收市场相应较高价格，若玩友对所定价格不满意，亦可由中心代为销售（不超过两星期）。凡在本中心出售二手机的玩友将免费成为本公司会员，同时中心将赠送精美礼品。
4. 本中心为方便南城玩友对游戏机的养护及维修特设立游戏机维修服务。
5. 由于广告篇幅所限价目表请玩友参照1、2月份广告。

首付860元+60元（手续费）=DC主机+手柄+电源线+AV线+通用软件开机盘
首付600元+60元（手续费）=PS主机+手柄+电源线+AV线+直读+时尚游戏
首付240元+60元（手续费）=GB（彩机）+GB卡+皮套+手柄+电源
DC付款期为3个月，每月付款200元　PS付款期为3个月，每月付款150元
GB付款期为3个月，每月付款80元
特惠免邮费

二手货
PS二手套机（记忆卡+双手柄+AV线+电源+相应游戏+直读）　480元/580元/680元/780元/880元
SS二手套机（三洋光头/JVC光头）手柄+忆忆卡+加速卡+相应游戏+直读　380元/480元/580元
GB二手机（标准厚机/超薄机/夜光机/彩机）　150元/250元/350元/450元
免邮费

主机特卖区
PS库存原包主机7501型/9002型（手柄+电源+AV线+直读+原记忆卡+相应游戏）=1280/1190元
PS特价5501主机+手柄+电源+AV线+直读+原记忆卡+相应游戏=888元　PS特价7501（裸机）1000元
PS Ⅱ型主机10000型/15000型（震动手柄+记忆卡+全兼容直读+AV线+大陆地区专用电源+相应游戏=3880/4280元
PS－one 便携式袖珍游戏机（震动手柄+AV线+便携式电源+记忆卡）1200元　特别推出PS－one彩色液晶显示屏　特价780元
DC主机港版/欧版/美版/日版（标准网卡+上网盘+手柄+记忆卡+通用软件开机盘=1320元/1380元/1450元/1680元
GB手掌游戏机　彩机/超薄机/标准机/限定版彩机（夜用型）　550元/265元/225元/666元
购GB游戏机或GB卡三合以上者只须加10元邮费，即送超值合卡（价值36元）
免邮费

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GB卡 本公司所售GB卡均经安全检测，玩友大可放心使用，保质保量购GB卡三盒以 | | | | NBA 2000/99/97/96 | | 街霸ZERO2 | 38 | 1942（街机版） | 36 | 赌城2000拉斯维加斯 | 32 |
| 上超100元者送GB超值合卡1盒（价值36元）邮费一盒5元，二盒以上10元。 | | | | | 70/22/20/18 | J联盟足球 | 35 | 侏罗纪 中文1、2、3 | 35 | 数码爆龙（中文） | 40 |
| | | | | 美女与野兽（彩） | 43 | 虎！虎！虎！ | 48 | 真人快打4（彩） | 28 | 风中情缘 | 24 |
| 邪神复活—木乃伊（彩） | 45 | 实况足球2000 | 43 | 东方三侠（彩） | 58 | 街霸4（彩） | 58 | 忍者龙剑传 | 38 | 信长野望8烈风传 | 38 |
| 天使恶魔（彩） | 30 | 三国志霸王的大陆（中） | 36 | 魔法骑士2、3 | 29 | 金圣魔大战（彩） | 48 | 足球小将1、2 | 20 | 信长野望7将星录 | 35 |
| 荒野大镖客 | 38 | 三国志Ⅲ（中） | 16 | 牧场物语（中）1/2/3 | 36/44/68 | 口袋妖怪（中文）红、绿、青 | 25 | 佐罗 | 42 | VR战士2 | 27 |
| 心跳回忆 文艺篇/体育篇 | 42 | 实况足球4 | 25 | 007黄金眼/明日帝国/末 | | 口袋妖怪黄（中文） | 28 | 炸弹人终结篇 | 45 | 新世纪福音战士 | 35 |
| 心跳回忆—虹色青春 | 44 | 三国无双2（中） | 35 | 日危机 | 18/21/24 | 口袋妖怪金银中文版（时钟） | 32 | 斩红郎无双剑 | 22 | 第六次机器人大战 | 60 |
| 心跳回忆2 | 44 | 三国演义2 | 28 | 魔法炼金士 | 46 | 口袋妖怪铜（彩中） | 50 | 月华剑士 | 26 | 帝国时代 | 53 |
| 王国物语2 | 28 | 圣剑传说 | 20 | 彩虹六号加强版 | 35 | 口袋妖怪紫 | 30 | 名侦探柯南全集 | 72 | 超级机器人F（中文） | 60 |
| 拯救大兵瑞恩 | 55 | 萨尔达传说（彩） | 33 | 超魔神英雄 | 22 | 口袋妖怪6代 | 36 | 马里奥全集 | 48 | 雷霆机神（中文） | 58 |
| 悟空斗传（中） | 32 | 萨尔达传说（中） | 38 | 大富翁世界之旅（中） | 40 | 油麻地跑马 | 48 | 口袋金银全集（中文） | 48 | 怪兽总动员（中文） | 78 |
| 合金装备索利德 | 38 | 热血冒险（彩） | 60 | 机器人大战（中文版）第二 | | X－MAN（彩） | 40 | 口袋妖怪大集合 | 132 | 女皇格斗2000 | 90 |
| 吞食天地Ⅲ（中） | 20 | 人猿泰山 | 38 | 次/第三次/第五次 | 27/29/25 | 游戏王（中文）1/2/3/4 | | 梦幻之星（中文） | 58 | 英雄无敌4 | 52 |
| 铁钢战记 | 42 | 拳王争霸 | 40 | 世纪战略（中） | 27 | | 48/68/27/75 | 天外魔境3 | 28 | 口袋妖怪（水晶版）/（中文） | 50/75 |
| 太空战士4（中） | 19 | 拳王2000/99/98/97/96/95 | | FIFA2000（彩） | 33 | 勇者斗恶龙（中文） | 37 | 沙漠风暴2 | 28 | 最终幻想 | 50 |
| 太空战士8（中） | 28 | | 45/38/28/28/16/13 | GT赛车（振动） | 55 | 勇者斗恶龙Ⅰ+Ⅱ | 46 | 王牌空战3 | 35 | 勇者斗恶龙3 | 80 |
| SD高达G世纪ZERO（彩） | 58 | 泡泡龙大集合 | 35 | 古墓丽影（黄金版） | 70 | 幽游白书1、2、3、4 | 18 | 街霸（振动） | 73 | 格兰蒂亚 | 60 |
| SD高达G世纪 | 22 | 悉尼2000 | 33 | 坏玛丽2、3 | 40 | 音乐节拍1、2、3、4 | 42 | 世嘉拉力加强版 | 38 | 太空堡垒 | 60 |
| 神龙传（彩） | 35 | 真女神转生录1.2 | 35 | 海陆空大战 | 35 | 樱花大战（彩） | 65 | 大航海4 | 45 | 口袋妖怪6（中文） | 60 |

**特别声明**

1、本公司售游戏机一律免收邮费（会员），本公司特设热线查询电话83158621（人工）早9:30～晚4:30（周一至周五）特设消费者权益保护电话13001953939（全天候经理接待）周一至周日。
2、本公司所售商品均系正规厂家所代理产品，为保护消费者权益特设立客户档案制度，避免因资料损失而给客户带来不便。
3、在公司建立客户档案即成为本公司会员，享受本公司会员待遇。注：建档手续费60元（含会员说明商品运输保险，会员VIP卡，会员特惠商品目录等各种手续资料）并赠送精美礼品详见会员说明。
4、凡给本公司来信请您自备回邮信封邮票本公司给予回信若有给本公司提出好建议者本公司将以重金予回报并邀请您为本公司顾问，有重大贡献者邀请来京光临指导。
5、外埠玩友如需特快专递请向本公司来信来电咨询（邮政统一收费标准）。
6、请将汇款寄至：北京市广安门邮电局016信箱，若寄至它处如有遗失，本公司概不负责。
7、因市场因素如有商品价格变动请来电来信咨询。　本广告版权及解释权属本公司所有。

本公司大量GB合卡动画VCD、音乐CD以及从94年至今的全部PS、SS绝版游戏的目录未能详尽刊登请广大玩友参照期他公司所刊登的名称或来信来电向本公司索取其详尽目录（10元1份含邮费）

**本公司会员享受8.8折待遇，并特设会员特惠目录，欢迎来信来电免费索取。**

业务咨询电话：(010)83158621 消费者权益保护电话：13001953939 汇款地址：北京市广安门邮电局016信箱邮编：100053（请将汇款寄至此处）

北京市宣武区菜市口狮子店11号 北京优越工贸有限公司

# 长沙火星电游（邮购、批发）

为感谢新老客户对本店的支持与厚爱，特别推出全新PS机100台，特价：880元/台；全新DC机100台，特价：美版1060元/台；日版1030元/台，SS主机（光头、主板全新）380元/台；PSONE1080元/台主机售完为止，量大者价格面议。

**GB系列（颜色自选）：彩色GB 490元；超薄GB（加电源）240元；厚机 210元**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PS ONE显示屏 | 690元 | SS手柄十字架 | 5元 | PS光头以旧换新 | 200元 |
| PS全新光头 | 350元 | 200V/100UF电容 | 5元 | PS原装光头托盘 | 15元 |
| SS全新光头 | 120元 | FS3KM、K2125、C4977、C4507 | | PS光头润滑油 | 10元/瓶 |
| SS三洋光头 | 100元 | 开关管、场效应管 | 10元 | PSone记忆卡 | 40元 |
| DC全新光头 | 180元 | PS电机 | 10元 | PS 9字头主机电影卡 | 180元 |
| SS电影卡（3.0版） | 260元 | PS原装记忆卡 | 80元 | PS主板手柄插槽 | 60元 |
| PS保护电阻（上标有15、20、 | | SS金手指 | 50元 | PS原装透镜绕阻一体化（附说 | |
| 50）10元（告知玩友手柄、记忆 | | SS加速卡 80（对应所有游戏） | | 明书） | 40元 |
| 卡、金手指无效则主机保护电 | | SS、PS、DC（包括所有金手指密 | | PS解码IC（附图） | 30元 |
| 阻烧毁） | | 码）磁盘/光盘 价格从优 | | PS电机线 | 15元 |
| PS 1M/2M/4M/8M记忆卡 | | PS电源板 原装/组装 | 60/40元 | PS光头驱动（BA5977FP、 | |
| | 20/30/45/50元 | PS激光管（附说明） | 30元 | BA6398FP芯片） | 50元 |
| GB充电器 普通/笔式 | 30/35元 | PS转动齿轮 | 20元/5个 | SS光头板，主板，芯片一应俱 | |
| PS手柄 | 8元 | PS光头支架 | 80元 | 全，价格从优 | |
| PS原装振动手柄 | 75元 | PS数据线 | 20元 | DC手柄组装/原装 | 45/160元 |
| PS导电胶 | 1.5元/5个 | 电机四线插座 | 10元 | DC记忆卡1M/2M/4M | 40/45/50元 |
| SS导电胶 | 1.5元/3个 | SS解码IC（附图） | 80元 | PS改解码IC彩图（各机型） | 50元/5张 |

**专业维修类**：专修各种疑难杂症（如SS三洋机斜放，倒放等）；光头维修50元/个立等可取。还承接跳舞机维修和升级，PS、PS2、SS、DC改街机业务，街皇管理器维修、升级。

**其他类**：DC MP3音乐CD（歌星自选）15元，刻录PS，SS，DC，DVCD，PS2等碟片的软件，超低价/套；空白刻录碟，超低价/张；批发各种刻录机，拷贝机（一拖一，一拖三，一拖四，一拖八）。大量供应各种游戏攻略、GB卡。**湖南地区保证一天到货（请留下您的联系电话）**

本公司给电玩发烧友，维修爱好者提供PS、SS、DC、PS2维修资料及各种不同类型主机板的线路图，每套40元；由于版面有限，不能一一例出、不详之处请电询，并欢迎技术咨询。

汇款地址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游经营部
李宗文（收）　邮编：410001
邮购电话：0731－4127175，4132527
批发电话：013973141275　联系人：李先生、吴小姐

# 哈尔滨　游戏服饰专卖店　腾达

欢迎访问本公司网站：http://tdga.8u8.com，本站以极快的方式向广大玩友提供极新的游戏服信息。

**超新登场：**
99真草雉京：外衣+内衣+裤子+手套+裤链=420元
99K'上衣+裤子+项链=360元（皮版）
草雉京（矢吹真吾）：上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400元
八神庵：上衣+衬衫+裤子+项链=380元
特瑞：上衣+裤子+手套+帽子+内衣=320元

**特价推出全皮版：**
98草雉京：上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=450元
98八神：上衣+衬衫+裤子+项链=420元
火神大衣250元/件 八神大衣250元/件 特瑞大衣250元/件
斯科尔：上衣+内衣+裤子+项链=460元
斯科尔舞会服装：上衣+裤子=420元
塞法：大衣+内衣+裤子=400元
莉诺亚：上衣+内衣+护腕+项链=380元

| | |
|---|---|
| 99真草雉京裤链 | 60元/条 |
| 99真草雉京手套 | 35元/副 |
| 99草雉京裤子 | 120元/条 |
| 99真草雉京内衣 | 120元/件 |
| K'项链 | 35元/条 |
| HOT项链 | 35元/条 |
| 谢霆锋项链 | 35元/条 |
| K'裤子 | 160元/条 |
| 八神裤子 | 85元/条 |
| 七枷社裤子 | 85元/条 |
| 全勋裤子 | 120元/条 |
| 外国僵尸魔鬼面具 | 60元 |
| 魔鬼皮带 | 80元/条 |

**便利的网上购物敬请关注：http://tdga.8u8.com**
克里丝：上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280元
98罗伯特：上衣+裤子=260元
七枷社：上衣+裤子+背带=280元
学生装（立领装）：上衣+裤子=240元
女神异闻录：
周防达哉：上衣+裤子=260元
荣吉：上衣+裤子=260元

斯科尔项链10元/条（特价）　戒指40元/个
莉诺娅项链80元/条
HOT教跳舞VCD 80元/套（包括滑步、特技）
HOT肥裤子80元/条（颜色全）
HOT写真集50元/本（品种多）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 草雉京领标 | 10元/对 | 草雉京头带 | 20元 | 98草雉京皮手套 | 80元 |
| 特瑞帽子 | 35元 | 八神项链 | 35元 | HOT明信片 | 50元/套 |
| HOT头巾 | 35元 | HOT背带裤 | 160元/条（颜色全） | | |

特价推出格斗王胸章 包括：草雉京、八神、心跳纪念品、幽游白书、各种漫画主人公等25元/个。
特价推出HOT钥匙链 包括：TONY安、文熙俊、李在元、张佑赫，Kang Ta每25元/个。
特价推出HOT项链 包括：95年标志和98年标志TONY安、文熙俊、李在元、张佑赫，Kang Ta。

**HOT新动态敬请关注：http://tdga.8u8.com**
HOT幸福黑底白边大衣160元/件
HOT四件套：银灰马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300元
HOT2000北京演唱会出场服：西服+衬衫+领带+裤子=380元（We are future）
HOT套服：西服+裤子=300元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣+裤子+400元

本店服装颜色齐全，品种多样，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。

（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，把自己的联系电话写上，一定把字迹写清楚，索取2000年新游戏服饰相片及详细资料每份15元，千万不要错过机会）。　本广告长年有效。

地址：哈尔滨市南岗区学府路51号服装城2楼精品20号
邮编：150080　收款及联系人：杜遴遴
联系电话：（晚）0451－6670072　批发专线：013904646351
E－mail：dladm@263.net　OICQ：15162584
http://tdga.8u8.com

# 北京千里马游戏行邮购价目表

春雷行动 春雷行动

**GB 玩友必备：千浩充电宝（薄，彩超长 17 小时）+ 保护神电源（杜绝烧机，薄彩，单独购买 20 元/个）78 元/套（免邮费）**

## 春雷一号

**A 计划**：PS7501 + 震动手柄 + 芯片记忆卡 + 大电源 + 游戏 + 激光清洗套装工具 **978 元/套**（邮费 30 元）

**B 计划**：原装 PS9002 + 震动手柄 + 芯片记忆卡 + 原电源线 + 游戏 + 激光清洗套装工具 **1078 元/套**（邮费 30 元）

**C 计划**：原装 PS ONE + 专用震动手柄 + 芯片记忆卡 + 原电源 + 游戏 + 激光清洗套装工具 **1158 元/套**（邮费 30 元）

日本原装全新 PS 光头 280 元 免邮费

日本原装顶级 PS 光头 420 元 免邮费

## 春雷二号

**A 计划**：原装 GB 超薄机（含原装电池一副）**218 元/套**（邮费 15 元，须购千浩充电宝套装）

再购夜光灯 + 皮套 + 摇杆只需 20 元

**B 计划**：原装 GB 彩色超薄机（含原装电池一副）**488 元/套**（邮费 15 元，须购千浩充电宝）

再购夜光灯 + 皮套 + 摇杆只需 20 元

## 春雷三号

原装 DC 主机 + DC 手柄 + 大电源 + 激光清洗套装工具 + 游戏 **1248 元/套**（邮费 30 元）

再购 DC 原装手柄 + 记忆卡只需 198 元

## 春雷四号

**特价攻略书目录 来信请附 2 元**

110 页恐龙危机 2 全彩攻略书 + 游戏只需 12 元/套（免邮费）

**千里马会城门店**：地铁军博站下车向东，北蜂窝路会城门新华书店内。

**千里马沙窝店**：海淀区太平路沙窝工商银行旁，丰台玩友坐 354、335 沙窝站下车东行 100 米，308、605 路也到。

**千里马古城店**：地铁古城站西北口，日月商城内

**邮购地址**：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收（请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇）

邮编：100043 查询电话：010 ~ 68880168

千里马专业维修部认为：1. 合理的维修费用，应在 50 元以内。
2. 非专业的所谓"维修"，会对主机造成不可修复的损害。

### 玩 GB 永远不花电池钱

GB 机电池钱花费太多怎么办？GB 电源过热过烫怎么办？由中关村科达伟业公司研发生产的"千浩充电宝 + 保护神电源"套装，永远解决你的烦恼。采用日本原装电芯的千浩充电宝，一次充电可让彩或薄机连续使用 10 - 17 小时，而体积只有普通 BP 机的一半，带哪都方便，而保护神电源采用进口稳压线圈及独特的环路设计，彻底杜绝烧机死机，大幅延长主机寿命，此套产品可与你心爱的 GB 机相伴永远。完全不同于市场上广东产的劣质充电器（三个月报废 + 电源烧机）。近期此产品已在全国各指定专卖店上市。

诚征全国经销商 北京科达伟业 (010) 65958244

---

上海 **新次元** 專業二手買賣 电玩专卖店

来信请附上信封、邮票及 1 元钱

喜迎千禧第一春

**新年宣告**：新年新次元（黄浦店）换新址：欢迎新老玩友一起届时光临、指教，地址：上海市汉口路 361 号，咨询电话：**021 - 63229104**

（另从 2001 年始，一切邮购业务转至汉口路 361 号黄浦店，请勿将邮购再寄至虹口店及浙江中路 159 号，谢谢合作！！！）新次元，真挚的请您有空来看看！！！邮购详细地址：上海市黄浦区汉口路 361 号（近山西路）收款人：新次元负责人收 邮编：200001 电话：021 - 63229104、63503162

| 品名 主机类 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|
| SNK 硬卡"拳皇 2000" | 3600 30 | PSONE 液晶显示屏 | 870 40 |
| DC128 位主机欧、美、日 | 特价 | DC 专用液晶显示屏 | 1080 40 |
| PS 机小型 one | 特价 | Ps Ⅱ 液晶显视屏 | 1580 40 |
| PS 机主机 限量发售 | 990 40 | Ps 机专用液晶屏 | 850 100 |
| N64 主机、二盘卡全套 双手柄 | 1580 40 | 日本全进口 14 寸彩监 N 制 | 490 - 680 不邮购 |
| 双倍速机皇 CDZ（送拳皇卡两张） | 3290 40 | PS VCD 电影卡（纠错王） | 220 15 |
| SS 九成新土星主机 | 580 40 | SS VCD 电影卡 | 420 - 580 15 |
| 超任 16 - 32 内存（送 48M 游戏） | 200 - 300 20 | PS、SS 双用枪 | 120 15 |
| WS 神奇天鹅彩机（须购卡） | 680 20 | SS 原装大摇杆 | 130 20 |
| N64V64 光碟机（可看 VCD） | 1880 40 | N64 原装手柄 | 特价 190 20 |
| N64CD64 光碟机 | 1590 40 | N64 明星大乱斗大摇杆 | 190 30 |
| GBA 彩机 | 价格电询 | N64 原装记忆卡 | 180 10 |
| PS PDA | 290 15 | N64 原装振动卡 | 280 10 |
| NGP 黑白连卡 | 380 20 | | |

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|
| N643D 加强卡（4M 显存） | 260 10 | SFC 金手指 2 张 1 套 | 50 10 |
| DC 电脑战机摇杆（SEGA 原装） | 560 30 | DC 手柄转 PS 转接口 | 98 10 |
| 原装卡西欧图画打字机 | 290 20 | DC 转 SS、PS 双用转接口 | 128 10 |
| N64 二手主机送卡（日版） | 990 40 | 世嘉 MEGA - CD 机 2 | 490 40 |
| 特别介绍：DC 双人原装大摇杆 | 1480 40 | GB 薄机 | 超低价 |
| SNK 机皇单速 | 1580 40 | GB 彩机 | 超低价 |
| GB 摄像头 | 390 10 | SFC 光碟机 | 1180 40 |
| 超任套机 UFO（博士）32m | 550 - 780 50 | 机皇 SNK 硬卡机 | 电询 |
| Gb 打印机专用色纸 | 95 5 | 机皇 SNK 原装街机摇杆 | 480 40 |
| SFC 超任游戏大全解码 | 180 10 | PS 原版软件 FF7 代 | 750 10 |
| SFC 天地创造中文版 776 光盘 | 130 10 | PS 原版软件 FF8 代 | 790 10 |
| SFC 新游戏天地创造（中文） | 40 10 | NEC 卡片主机 | 590 10 |
| SFC 新游戏圣火徽章 776 | 40 10 | NEC、CD 卡片两用主机 | 680 30 |

| 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|
| DC 限定透明彩壳 | 150 30 |
| 另 GG 卡询问请致电：**021 - 63229104** | |
| DC - SFC 模拟器供应 60 元 邮费 10 元 | |
| DC - GBC 模拟器供应 60 元 邮费 10 元 | |
| DC - NGP 模拟器供应 60 元 邮费 10 元 | |
| PS 模拟器 8 位机游戏（数百余种） | 15 元 邮费 10 元 |

**从古至今电玩的收藏家天地**

8 位任天堂原装 FC 卡，品种繁多，请致电询问

16 位超任原装 SFC 硬卡 请致电

N64 原装 SFC 硬卡 请致电询问

另：收购古董级各类原装机卡

**贴换市场**

PS2 软件贴换 32 位机贴换 32 位机

DC 软件贴换 32 位机贴换 64 位机

N64 卡带贴换 32、64 位机贴换 128 位机

SFC 硬卡贴换 8—16 位卡带贴换 10 元起

NGP、WS、NOMAD、GG、GB 卡带、掌机贴换

贴换已损坏的各类 SS、PS、DC、SFC、

PS Ⅱ、DC、SS、PS 软件都可互相交换

只要想换放马过来

贴换、贴换、再贴换 16 位起无论什么旧游戏机或软件都可以帮您互相贴换

**特别介绍：（随身玩伴）**

2000 年东京电玩展独得 6 个奖的名品（随身玩伴），隆重登场，特别应广大玩友要求，又一次将"随身玩伴"带到每一位玩友身边！它功能强大，是每一位有 PDA 玩伴必备软件，对应 PS/PS2 游戏主机，连同说明书只售 88 元

新次元为每一位玩友再次推荐好的拳皇收藏电话套卡画面精美，内容丰富，是电话卡收藏者及 SNK 的必购之品，每套 25 元，单购一张 15 元，邮费一律 5 元。行动要快！！！

拳皇精装电话套卡介绍

可维修 要可回收 可贴换

？？？损坏了的主机该怎么办？？？

各种 PS2、DC、PS、SS 软件各店都可以帮你贴换和回收

**大量回收**

回收已损坏的各类 SS、DC、SFC 等各类主机

PS2 主机、软件、配件 N64 主机、光碟机及各类硬卡及配件

MD、CD、随身听 SNK 各型号主机及一切附属配件、软件

3DO 原版软件、精典软件 3DO 松下各型号主机、配件、软件

SNK 原版软件、精典软件 SFC 超任光碟机及超任套机

SNK 卡带主机及各类硬卡 SS 土星原版软件 95 格斗之王

SS、PS、主机、配件及软件 NGP、WS、NOMAD、GG、GB 所有掌机及卡带

只要想卖马上过来

回收、回收、狂回收 16 位起无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

**怀尽旧在长其廊中**

**SNK、NEO、GEO 机皇榜**

超一流的移植，超感观的体验，街机大作

KOF'系列 饿狼系列

龙虎系列 侍魂系列

月华系列 合金弹头

每张仅售 40—90 元

**松下 3DO 游戏盒**

精典游戏，数不胜数 品种繁多，电脑名作再现风彩

生化悍将、DOOM、银河飞将

神秘岛、鬼屋魔影、秘光宝石

每张仅售 30—70 元

**任天堂 N64 SFC 卡带王朝**

名作、大作一大堆 珍藏、观赏，绝佳选择

N64：大金刚 64、撒尔达 64、皇家骑士团 64

SFC：最终幻想、魔装机神、勇者斗恶龙

120 - 580 元 40 - 500 元

**精品收藏**

SNK，拳皇系列电话磁卡

仅售 25 元，邮费 10 元

另有 FF8 代手表 腰表项链

打火机 勇者 7 拳皇烟盒

钥匙圈 八神 铁拳 蓄存

罐及各类电玩附件，文具

**世嘉 SS 土星衰败的帝国**

数百种经典绝版游戏，让你重温旧梦，留做收藏那更是好上叫好

经典提名：

真女神系列 龙之力量系列

樱花大战系列 银河之星系列

光明力量系列 三国系列

**回味无穷 怀旧长廊**

特别高价回收：PS2 各类原版软件用及经典软件 家用 SNK 机皇硬卡机及各类卡带 SNK CD 机原版软件及经典软件

**地址：上海市黄浦区汉口路 361 号（近山西路南京路口）收款人：负责人收 邮编：200001 电话：(021)63229104、63503162**

特约服务：本店特设维修服务，专业技师主修，针对各种烧、损、坏游戏机修理，收费低、小毛小病，立等可取，让您死机复活

特此声明：凡寄往各店贴换物品，请于一月之内与我店及时联系，如逾期，我处将自行处理，如有遗失，后果自负

本公司宗旨:**速度快 质量好** 产品全 信誉高

# 北京信宏掌上游戏机邮购天地

| 主机 | | |
|---|---|---|
| GB 标准厚机(红,黄,蓝,绿,灰五色可选) | | 190 元 |
| GB 袖珍超薄手掌机(红,黄,绿,粉,灰,紫透六色可选) | | 210 元 |
| GB 彩色超薄手掌机(红,黄,青,蓝,紫,紫透,白透七色可选) | | 470 元 |
| GB 2000 限定版"夜光比卡丘"彩色超薄手掌机(红,黄双色可选,夜晚可用) | | 650 元 |
| GB 原装照相机 + 打印机(适用任何机型,可任意修改图像,出照片,送打印纸) | | 690 元 |
| 二手彩机/荧光机/薄机/厚机(送合卡 13801 一盘) | 390/330/180/150 元 | 邮费均 20 元 |
| 二手 NGP/WS/世嘉 16 位掌机(送卡一盘) | 350/380/350 元 | |

| 套餐系列 | 原价 | 现价 |
|---|---|---|
| GB 厚机套餐(主机 + 充电器 + 摇杆 + 放大镜 + 耳机 + 挎包 + 送合卡 1201) | 原价 429 元 | 现价 320 元 |
| GB 薄机套餐(主机 + 充电器 + 摇杆 + 放大镜 + 耳机 + 挎包 + 送合卡 1201) | 原价 449 元 | 现价 340 元 |
| GB 彩机套餐(主机 + 充电器 + 摇杆 + 放大镜 + 耳机 + 挎包 + 送合卡 1201) | 原价 695 元 | 现价 590 元 |
| NGP 套餐(主机 + 手柄 + 电源 + 送合卡 1201) | 原价 790 元 | 现价 620 元 |
| | | 邮费均 20 元/套 |

| 编号 | 内容 | 价格 |
|---|---|---|
| 1201 | 99 拳王,勇者斗恶龙(中),萨尔达(中),梦幻之星(中),悟空传(中),太空战士 4(中),第二次(中),侏罗纪(中)… | 155 元 |
| 1601 | 97 拳王、96 拳王、心跳回忆 文艺/体育篇,口袋妖怪 6 代,金,银,黄,绿,红,青,第四次机器人,同级生 2,口袋医生… | 108 元 |
| 8201 | 2000 拳王,97 拳王、乱马 1/2,十项全能,玛莉,索尼克,世界杯足球,金刚战士,恶魔城,鲁邦三世,王者之剑……绝无重复 | 115 元 |
| 902 | 三国演义 2(中),天外魔境 3,信长野望－烈风传,乱世英雄(中),太空统治者(中),超魔神英雄传,太空 4(中)… | 75 元 |
| 13801 | 恶狼传说 2,3,97 拳皇,96 拳皇,95 拳皇,柯南－东京列车杀人事件,游乐园惨案,街霸 2,四驱车,铁拳 3,拳霸天下… | 45 元 |
| 1302 | 口袋妖怪水晶,,口袋金(中),口袋银(中),口袋黄(中),口袋红(中),三国演义 2(中),97 格斗王,合金弹头,侏罗纪 3(中),数码暴龙(中),第五次机器人大战(中)... | 138 元 |
| 503 | 牧场物语 3(中),牧场物语 2(中),游戏王 3(中),大战略 3－西部战线(中),第五次机器人大战(中) (其他合卡请参见本公司二月广告,每盘减 10 元) | 128 元 |

## GB 卡特卖场

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **GB 彩卡** | | 荆轲新传(中) | 84 | 魔法骑士(中) | 64 | 幻想传说 | 48 | 麻雀补玩计画 | 64 | 实况足球 2000 | 64 |
| 大航海时代(中文) | 82 | 多伦多之夜 | 67 | 心跳回忆(文艺、中文) | 64 | 口袋妖怪金 2 代 | 84 | 封神榜 | 58 | 去吧！钓鱼 | 56 |
| 名侦探柯南 3(中文) | 72 | 伊卡洛斯之神 | 54 | 心跳回忆(体育、中文) | 64 | 游戏王 4/5 | 52/62 | 恐龙危机 2 | 74 | 电车 GO2 | 58 |
| 梦幻模拟战千禧版 | 72 | 三角洲 2 | 54 | 生化危机(中) | 74 | 机器人大战 F(中) | 64 | 城市猎人 | 82 | 战场狼 3 | 62 |
| 太阁立志传(中文) | 84 | 口袋妖怪水晶(中文) | 74 | 口袋妖怪 6(中) | 64 | 雷弩机神(中) | 58 | 水晶魔鬼传 | 68 | 数码暴龙 3(中) | 75 |
| 光明与黑暗 GB | 69 | 核金装备(中) | 68 | 幕府－柳生家庭 | 54 | 美少女体操学园 | 58 | 欧陆战线(中) | 55 | 足球经理 2000 | 75 |
| 玩具兵作战 4 | 54 | MIB2 | 54 | 凯蒂猫甜蜜冒险 | 52 | 1942(街机版) | 32 | 悟空激斗战(中) | 39 | 3D 索尼克(震动) | 48 |
| 格兰蒂亚 2 | 38 | 荒原历险记 | 54 | 帝国时代 | 52 | 合金装备(专) | 39 | 口袋金银合集(中时钟) | 46 | 北非之狐 | 38 |
| 孤岛冒险者(中) | 59 | 盟军敢死队 | 49 | 英雄无敌 4 | 53 | 口袋妖怪金/银(中时钟) | 30/30 | 坏玛莉 3 | 37 | 电脑战机 | 39 |
| 孤岛冒险 2(中) | 59 | 所罗门宝石 | 52 | 新世纪福音战士 | 36 | | | 心跳回忆 2 | 39 | 核金弹头 EX | 47 |
| 巷战 | 54 | NBA2001 | 47 | 神偷 2 | 74 | 音乐节拍 2/3/4 | 29/37/58 | 四驱车 4 | 47 | 樱花大战 | 65 |
| 格斗女皇 2000 | 69 | 洛克人 X5 | 42 | 红色警报 | 58 | 勇者斗恶龙(中) | 35 | 世嘉拉力(震动) | 48 | 古墓丽影 | 67 |
| 口袋妖怪－紫 | 64 | 大刀 | 49 | 大富翁 2(中) | 37 | 萨尔达传说(中) | 36 | 梦游美国 | 32 | 魔法骑士 2 + 3 | 38 |
| 机动摩托 2001 | 49 | 街霸 4(振动) | 59 | 牧场物语 1/2/3(中) | 35/42/69 | 三国演义 2(中) | 42 | 垂钓巴斯鱼(震动) | 48 | | |
| **GB 单卡** | | 篮球飞人 2 | 28 | 制服美少女 | 36 | 沙罗曼蛇 | 12 | 雷电 2 + 3 | 21 | 99 大海战 | 28 |
| 第二/三/四次机器人大战 | 26/43/48 | 拳皇 95/96/97/99/2000 | 19/20/29/42/49 | 核金弹头 | 31 | 圣斗士 | 12 | 海陆空大战 1 + 2 | 32 | X－MEN 对街霸 | 22 |
| 口袋妖怪红/绿/青/黄(中) | 29/29/29/27 | 霸王大陆(FC 版) | 36 | 炸弹人 RPG | 27 | 努之要塞 2 | 12 | 幽游白书 1/2/3/4 | 29 | 洛克人 1/2/3/4 | 20 |
| | | 西部牛仔 | 19 | 美少女麻将 | 48 | 98 日本联赛足球 | 12 | 吞食天地(中) | 19 | | |
| | | | | 美少女拼图 | 42 | GT 赛车 | 33 | 西游记新传 | 21 | | |

**一盘卡邮费 5,二盘卡以上邮费 10 元。此外本公司专业维修手掌机,并长年回收二手 GB 机、配件及卡带。诚招各地加盟店**

咨询电话:010－83524124(9:00－5:00)
邮购(通信)地址:北京市 100055 信箱 32 分箱
邮购汇款地址:北京市宣武区里仁街邮局 27 号信箱
分钟寺店地址:北京市分钟寺多脑河电子市场西厅 B32
路线:乘 300、352、39、368、927 路车分钟寺站下

批发/加盟电话:010－83524125
邮编:100054　收款人:北京信宏威达公司
方庄店地址:北京市刘家窑塔园 12 号万事吉商城
南城电子总汇 H37
路线:乘 45、39、25、43、300、368 路车刘家窑站下

# 南京 兴达游戏 专卖

## 专业批发　价格特低　原装正货

老店新开,全面装修,迎新春大优惠,所有商品一律特低价销售

| 游戏机 | | |
|---|---|---|
| PS9001 型(双手柄、AV 线、直读、火牛)………… | 特价 980 元 | 邮费 50 元 |
| PSone(原装振动手柄、AV 线、直读火牛)………… | 特价 1130 元 | |
| 美版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、原版碟、上网卡)……… | 特价 1450 元 | |
| 欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、原版碟、上网卡)……… | 特价 1270 元 | |
| 日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛)………… | 特价 1200 元 | |
| 任天堂 GB 手掌机(保修卡 +4 节原装电池、送卡)……… | 特价 240 元 | 邮费 30 元 |
| 任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡 +2 节原装电池)……… | 特价 240 元 | |
| 任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡 +2 节原装电池、送卡) | 特价 520 元 | |
| 日本原装 SONY 可视记忆卡 PDA(无纸盒包装)……… | 特价 180 元 | 免邮费 |

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★ 新到日本精装音乐 CD,日本卡通 VCD(日语原声,中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低,邮费一律 15 元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收)　邮编:210006 查询电话:025－5612618。

**售后服务** 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

| 地址 | | |
|---|---|---|
| | 南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号,兴达店)<br>电话:025－2212108<br>(2、16、33、路公共车、长乐路站对面)<br>一楼店面,二、三楼网吧　欢迎光临 | 批发总部:<br>南京市中央门建宁路 11 号—10<br>(金桥市场正对面)<br>电话:025—5612618 范文祥 |

# 电脑格斗类游戏玩家新年礼物!




KOF2000 全角色大技分解！对战精华，究极连续技大汇演！KOF 七代同堂，BOSS 全家福！秘技集结/奇招共赏/ 卡片珍藏！CAPCOM VS SNK 千禧之战！隐藏角色，特殊开场全面公开！

**现已全面上市!**

160 页全彩精美印刷，**邮购价 20 元**(免邮费)

邮购地址:北京 6129 信箱

收款人:《电子游戏软件》杂志社　邮编 100061

电话(010)67152757

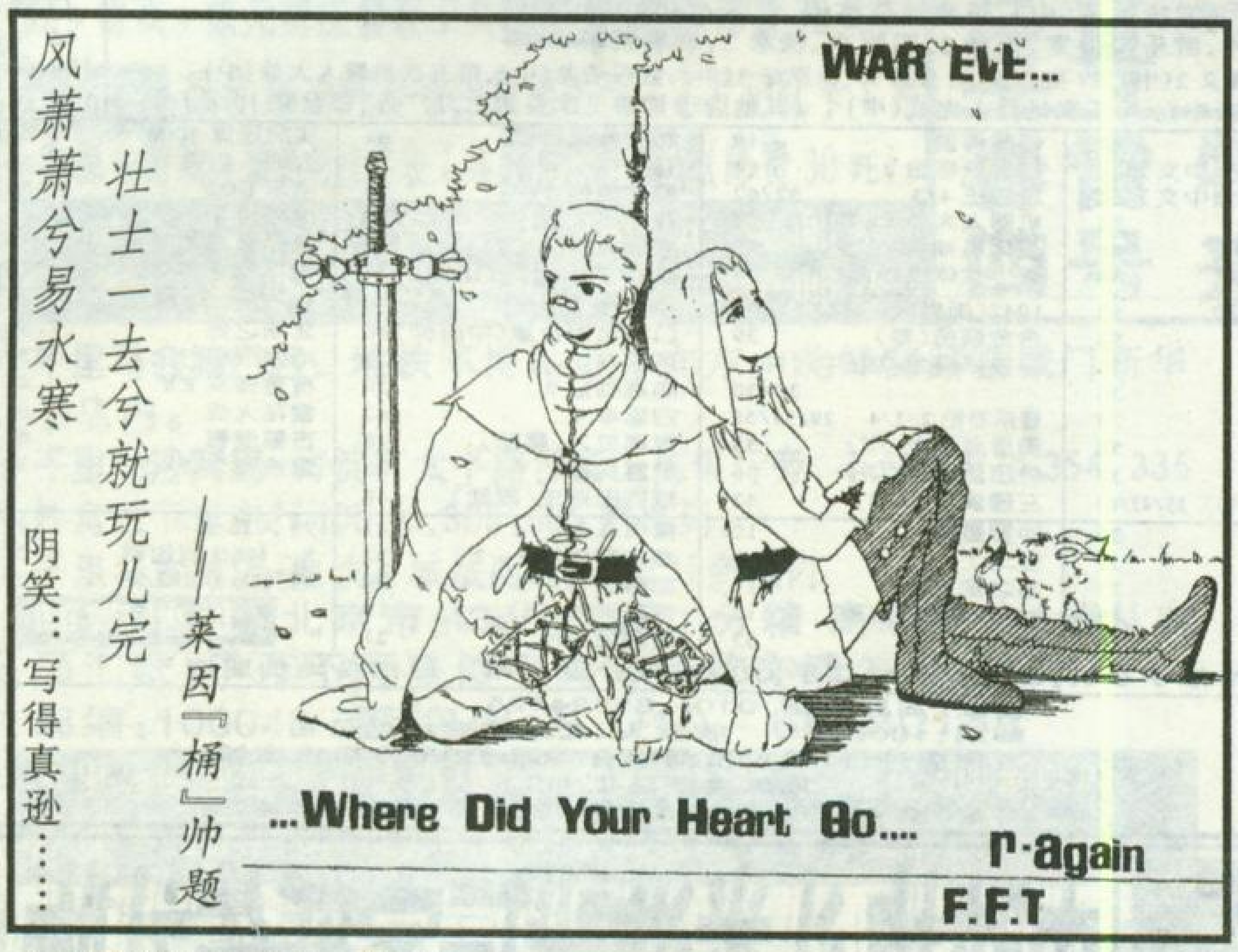
# 大墙画廊

自从杂志改版以来，有了不少新鲜的变化。尤其是"闯关族的家"，已经被新"家长"风林老板红火的搞起来了。在不得不佩服风老板的奇思怪想之于，看着不少新老编辑一同捧场，使"家"蓬荜增辉，甚感我"大墙画廊"人单力薄。所以，本次特地请来了特约嘉宾——晴，不但要增强我方实力，更要打击……总之，这次定要集二人之力，将画廊的荣光进行到底。

——阴·彩火

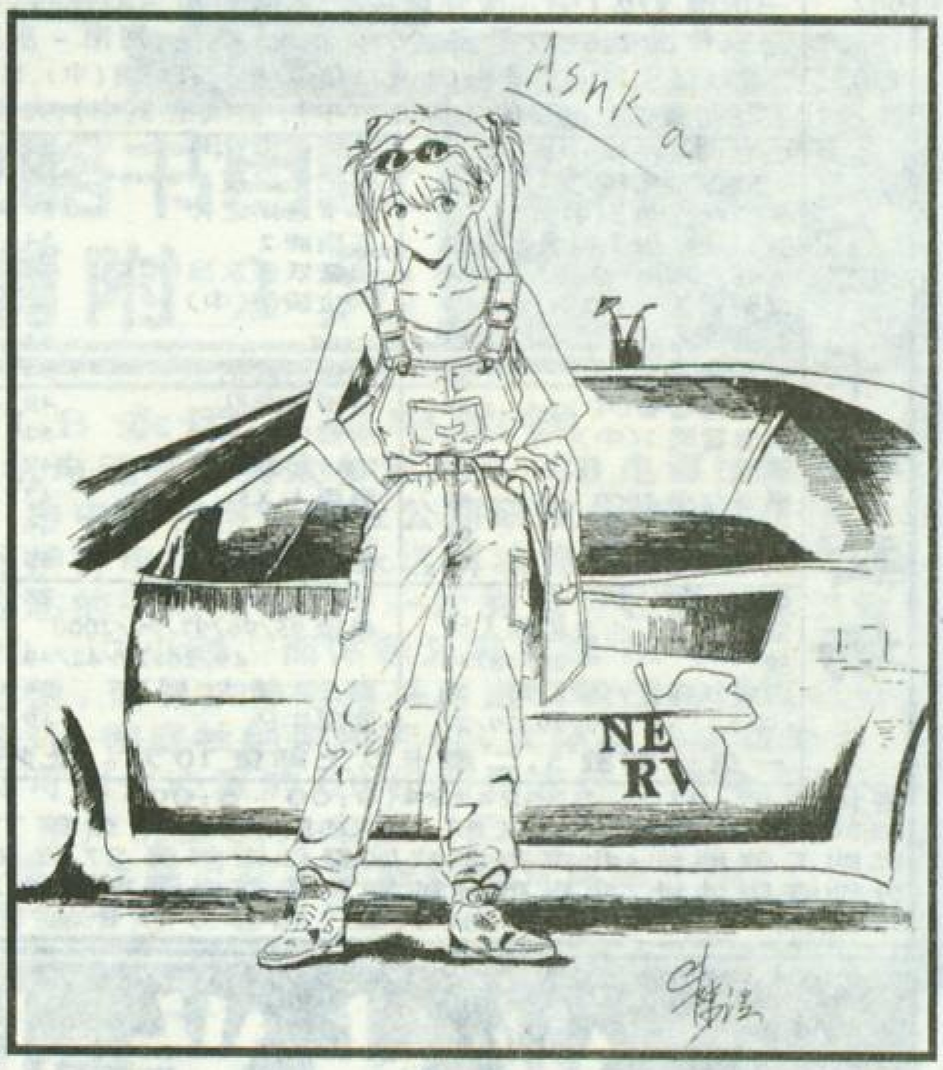
**晴：**我至今尚未从西域刚俊的风景中回到现实来，要不是彩火整天像苍蝇一样徘徊着要我帮忙，我还在贪恋着骑马走在天山脚下，仰望碧空薄日的生活。利用春节期间游走新疆的感受的确很棒，尤其是旷野山川带来的纯洁魅力，让我再次明白，除了我们身边的游戏以及其它人造娱乐以外，还有更多奇妙的东西等着你用心去体会。而且，在野外的陶冶，也会让你对不少曾经熟悉的游戏有了新的感悟。

再说一下新"家长"风林，虽然才思敏捷，但可惜身材"靓"丽，令人"逃"醉。所以凭这点，加上我在，定要给……（彩火，快捂嘴，这家伙说话简直没边］：）



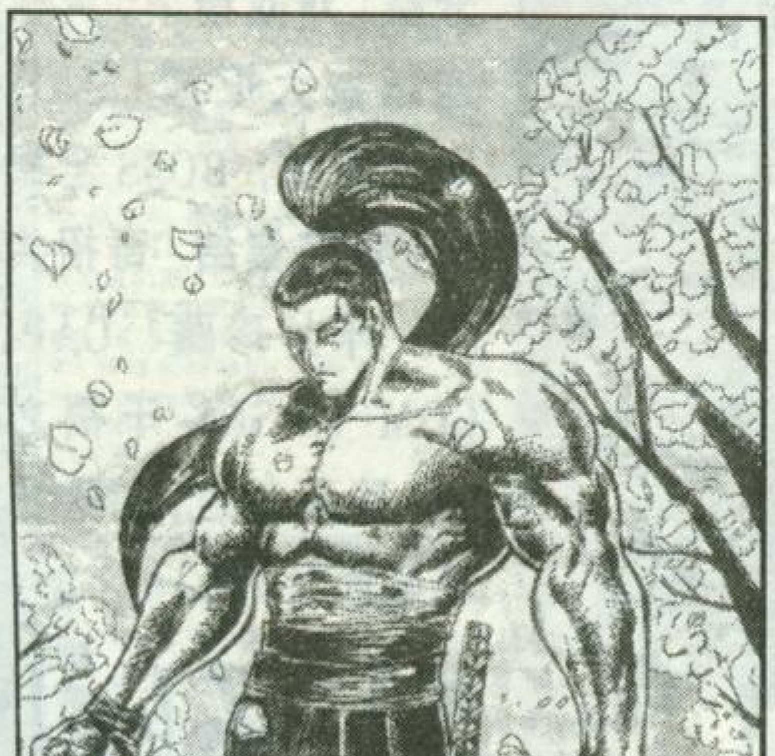

▲《征战前夜》 北京 R·Again

▲阴：战前的安详，不正是征战要达到的目的吗？阴特请统帅题诗一句。
晴：战争永远都残酷无情，而且，他们是因为战争而失去了鼻子和嘴巴吗？
（『L·P』：★★★★）




▲《明日香》 河南郑州 陈浩

▲阴：我喜欢香泼辣的性格。
晴：现在的香是要开车拍写真吗？
（『L·P』：★★★）



▲《牙神》 浙江宁波 舒宏彬

▲阴：这个牙神的肌肉好象健四郎。
晴：而且刀没系在身上也不会掉。
（『L·P』：★★☆）



▲《壬无月斩红郎》成都 陈思仪

▲阴：这是个不让人见脸的BOSS吗？
晴：不，可能因为首次亮相害羞吧。
（『L·P』：★★★）




▲《天草四郎时贞》 重庆 陈璞

▲阴：我认为时贞是打扮最变态的BOSS。
晴：他（她）手里抛的难道是石球？？
（『L·P』：★★★☆）

# 大墙画廊·第71期



◀《净罪》四川重庆 王丹

◀阴：给八神净罪的人是？天师（使）降临人间了。

晴：但怎么看八神狡黠的眼神，都觉得天使被同化了。

（「L·P」：★★★★）



◀《樱之丽》辽宁东港 张惟怡

◀阴：幸福的光芒笼罩着樱和大神二人，我……

晴：看看求爱365次失败的阴，没想到连游戏中的情人也心有所属？真替他是否会暴走而担心呀……

（「L·P」：★★★）



◀《幕末浪漫——枫雪明》武汉 阿布

◀阴：当年败给明的你，如今是否已经可以驾驭她了？

晴：她们是在郊游吗？从新疆回来之后，特别喜欢自然界风光的俊美，尤其是配上明这样的美女。

（「L·P」：★★）




▲《A HAPPY NEW YEAR》 内蒙古 伊国强

▲阴：过年永远都是小孩子快乐的节日，家长的难日。晴今年不会拿压岁钱了吧。

晴：不好意思，又有千元左右的收入，而且真想有个像由莉那样的妹妹，等于收了双份哟……

（「L·P」：★★★☆）



▲《快乐家庭》山西榆次 康永健

▲阴：孩子们聚会真棒，只坐马扎就能搓上一桌。

晴：草雉戴着超级瓶底，大蛇雉是那时钻研的？而且，原来在KOF里，麻将也是太太（小姐）们的专利呀。

（「L·P」：★★★☆）



▲《藏马日记》 北京西城 田丹

▲阴：最近因为找到了《幽白》的动画，看得昏天黑地……

晴：我也很喜欢，尤其是当年在MD上玩《魔强统一战》时，用藏马暴抽彩火浦饭时的爽快。

（「L·P」：★★★）

游戏生涯感想●铁杆是这样炼成的。(广西武宣 陈兵兵) ●格兰蒂亚 2 是真正的 GAME ARTS。(上海长阳路 赵晟) ●MD→SS→DC。世嘉的苦难史就是我的游戏生涯。(皖淮南 孙伟) BHCV●我就是史蒂夫。人生自古谁无死,留取丹心照爱情。(沪奉贤西渡镇 金春辉)/龙哥:四位说得真是太好了。

从来就没有什么救世主

## 龙哥热线

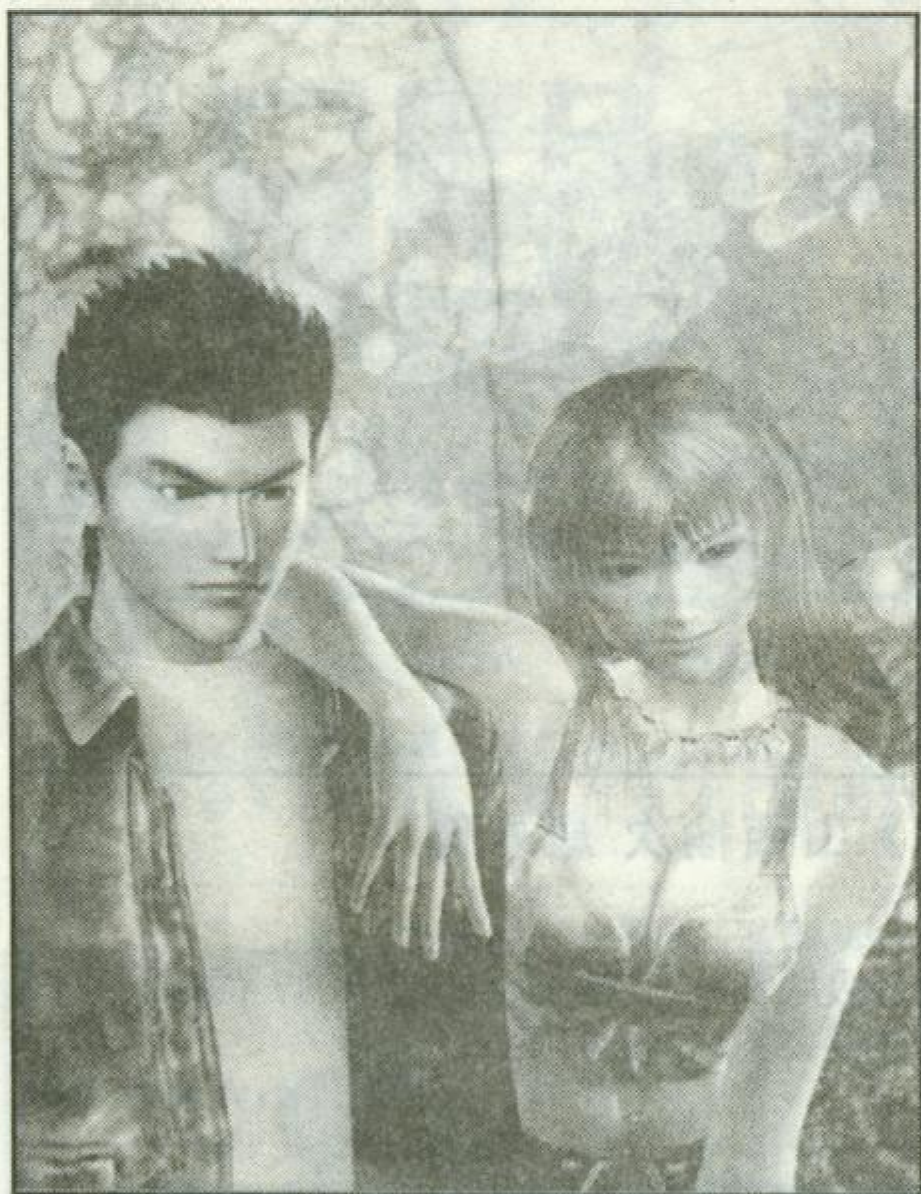
出师未捷身先死,常使英雄泪满襟。
铁杆虽无回天力,一番执着总是情……

←如今世嘉公司已经是『地球人都知道哇！』的『软件商』了。




→世嘉系家用机多舛的命运，就是一曲令全球铁杆为之动容的悲歌。向世嘉的这种精神，致敬！

### ●莎木Ⅱ报告



美版莎木取得了预想以外的良好销售成绩，必令大师欣慰。铃木指出，在Ⅱ中将有复数的女性角色登场。从左图我们即看出,一位具有“野性美”的女子与芭月凉有某种关系。我们都知道,凉以前从不理睬原崎望，这回不知为何，小帅哥眼中闪现出成熟、自信与狡黠的目光……。

2001 年 AM2 OF CRI 似有爆发迹象——新世纪 HAZUKI 不但在香港上陆,NAOMI2 终极格斗游戏 VR4 也将挟威登场！虽然如此,世嘉的主机在日本仍然是一派人气休囚的样子，原因众所周知(笑)。就是在这样一种困难的条件下，孙正义 SOFT BANK 集团下辖的出版公司仍然在去年最后一期“DREMACAST 专门志”封面上，着重地用火焰特效加了一行字（下图），惊天地而泣鬼神,观者莫不动容(笑)。

SOFT BANK



←日本名人孙正义先生。




**买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道**

### ●VF4 给 PS2 移植,SONIC 成了 GBA 的,请龙哥你解释！(读者)

诸位铁杆“泪飞顿作倾盆雨”之心情,龙哥已知晓了！！！

目前世嘉已从全球各大证交所（SEGA 股票可以在世界范围内进行买卖）的投资者那里吸入一笔数额可观的资金。从放风要跨平台时起，直到正式公布给 PS2 和 GBA 制作游戏，世嘉的股票从 800 日元稳稳当当攀升到 1987 日元,日均升值速率高达 10% 以上,公司市值达到 2600 亿。对于一个连续亏损而股票买气死绝的公司而言,给投资人以信心是重要的。这次世嘉终于扼制了股票的连续下滑,较快筹集到发展资金,在股市上已经被分析师从“必抛”重新定义为“迅速吸纳”,而上扬空间也被拔到 3300 日元。

事变之后,世嘉陈情:硬件和软件之间的平衡点,现在越来越难以找到。此命题为,如何在硬件技术进步飞快的今天,独自发展必然赔钱的硬件,并乐于承担万一硬件普及不利,再好的游戏也无法达到较高销量这一必然的尴尬。

世嘉拥有设计和制造业务用/家用游戏机的能力，同时又有很强的软件开发能力，是一家以机迷为对象的公司。世嘉的游戏设计理念和公司运作方式,是人们习惯了的硬派作风。现在这样一搞,世嘉旗下的九个子公司会不会去随“大势”，推出一些真正适合广大非机迷的游戏,仍然是未知数。不是说他们没有那个能力,而是当他们制作出一款非机迷题材作品后，也许觉得那不是他们想要的游戏，改来改去——估计又成了一款机迷专用的作品了(笑)。另外,“SERVICE GAMES”航母战斗群欲形成战斗力也必须要经过一番训练和演习，诸如裁员等重整事宜是可以预见的。

暂且先聊几个有趣的话题吧！

第一，拥有 32 兆显存、32 兆 MODEL DATA 内存、32 兆主内存和极为强大的硬件 T&L 功能的 NAOMI2 基板在诠释 VF4 时必将被铃木裕大师发挥出全部实力。PS2 版？第二,世嘉说要让 DC 以机顶盒的形式继续存在下去，即将其灵魂将深入到各种家用电器以及 PC 之中——思路虽妙,SORRY 个人认为那是难以想像的。第三,至 2002 年 3 月(甚至到 9 月)这一年多的时间内,世嘉自己将推出 30 款以上的 DC 游戏,并宣布其他支援厂商还将有 40 款以上的游戏现身 DC。请国内 DC 机主记住下面的名字:世嘉嘉嘉！街头喷射小子 2！莎木 2！索尼克大冒险 2！疯狂的士 2！巴斯垂钓 2！VR 网球 2！梦游美国 3！死亡之屋 3！秘密任务！联邦对吉翁(CAPCOM 制作的 NAOMI 基板“战机 + 雄狮”型游戏,BANDAI 发行,特此推荐)！OUT TRIGGER！久远之国(SEGA 的网络大作)……SOA 首席执行官及其市场部主任们，曾经耐心而细致地向广大玩家解释 SEGA 转变的原因,其言其情之诚恳,真的是有点催人泪下了——可游离型玩家还会不会买帐呢？第四、CAPCOM 和 NAMCO 两家厂商曾在 NAOMI 基板上开发出不少优秀的作品——何时才能在 NAOMI2 上看到它们的游戏？

回到正题。虽然世嘉不再推出家用机硬件了，有一点龙哥坚持认为:这不是灰白色小盒子的错。而真正为世嘉的游戏而执着于其屡战必败的主机之玩家,他们的理想亦决不改变。

因此,对于 DC,只要它的游戏还推出,本刊一定会支持到底。让我们祝福世嘉能够渡过此劫。愿它那“敢为天下先”的精神和勇气不灭,以更加出色的游戏来回报那些支持它热爱它的玩家们！

### ●龙哥,VGA 对 DC 到底有没有害？是否我的 VGA(Treamcast)质量太次？吸不住静电？同时请敬告广大玩友,不要再犯我同类错误,造成不必要的损失！(天津河西区下瓦房 王德鹏)

MY GOD！您的 SEGA315 - 6218 显示输出芯片坏掉了！！编辑们的 Treamcast 统统是 NEW VERSION 三档(USA、JAPAN、TV)型的,专门且专业对应引盒,绝对毋须开机再拨 VGA BOX 的档位！！！使用至今异常可靠！！！！有关显示器在“有/无”之间“释放静电”足以“击穿芯片”一说,皆因你那 BOX 不是“NEW VERSION”！！！！！

●鉴于“1.31 事件”,谨以微薄的个人名义向世嘉铁血们致歉。真的无法容忍大神一郎和结城晶出现在 PS2 上。做为世嘉的支持者,这次真的要忍不了了。(济南玉函路 于浩淼)

●世嘉的退出告诉我,游戏的人生已经 GAME OVER 了。(湖北宜昌市胜利三路 张波)

●今日沉默一分钟,表示对入交先生的无限尊敬。吾每日:高考后,吾将得正版游戏资金 3000 元,哈…哈……(得意忘形)(洛阳李奋)

●头一天和女朋友分手,第二天买 DC 被宰了 300 元,第三天得知 DC 停产，第四天本市改网而美版 DC 成了废物！若有比本人更倒霉的请寄 SQUALLEXE@CHINESE.COM。(湖北襄樊车桥厂金二车间 雷昂哈特)

●玩游戏的目的就是不做菜鸟,不被游戏玩。(四川泸州 何昱)' 游涯感想●忘记你我做不到。游戏,生活的调味品加精神上的动力源泉。(上海 龚华)

致广东一来信读者●非常抱歉,信件丢失。你这种“高打”——用东芝 34N9UXC 来打 PS2 的朋友,我是“爱莫能助”。

●玩正版 = 赚钱。设有一张 400 元的 DC 正版碟，每天玩 5 小时。若按每小时收费 3 元计算的话，则一个月要花费 15 × 30 = 450 元用于游戏。还赚了 50 元。（云南蒙自县 苟凌浩）　●我站在十字街头：西 PS2、东 XBOX、北 NGC、南 DC，我何去何从？（镇江华东船舶工业学院 崔欣）永恒阿卡●拜斯所经历的冒险不正是我的梦想吗？（连运港 叶晖）　●电软 + 游戏批评 + 菜鸟通 = 老鸟（重庆市双桥区 王宇）

## 山东临沂王慧林读者的最新来信精选（二）

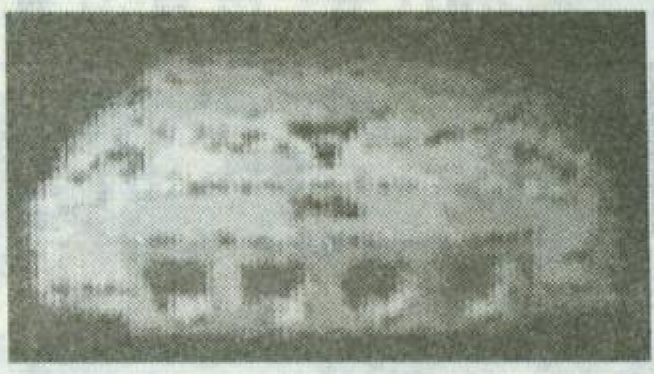
（接上期）……现在终于想起正版的好（龙哥话他曾玩坏了一个 DC 主机，一时修复不能，就买了台新的），前几天又买了一个 CHU－CHU 火箭老鼠队，这个游戏看似画面简单，却很费脑子，真正的是“开发智力”啊！（笑）我现在正以每月一款的速度购买正版，现在七张了。那三十来张地板除了留下几张比较完美的以外，全部扔了！说实话——自从 DC 出 D 以来，我再没找到“当年”只有一个索尼克和大老远跑青岛去花近七百块钱买回“维罗尼卡”的激情和冲动——虽然只有一两个游戏可玩，但是却有一种前所未有的珍爱夹在里面，对游戏也融入的特别深。真的怀念……所以以后我将继续支持正版！

由于我是老实人，所以我就再说几句实在话——都说世嘉迷性格像世嘉，骨头硬。可是，我们又何尝不希望，能在 DC 上玩到合金装备 2，我们又何尝不希望能在 DC 上玩到 FFX？乃至什么 TTT 和 R5……我们也希望 CAPCOM 老师能发发慈悲，把鬼武者和生 4 给 DC 移植……可是我们得到的更多的，也许就是无奈了。

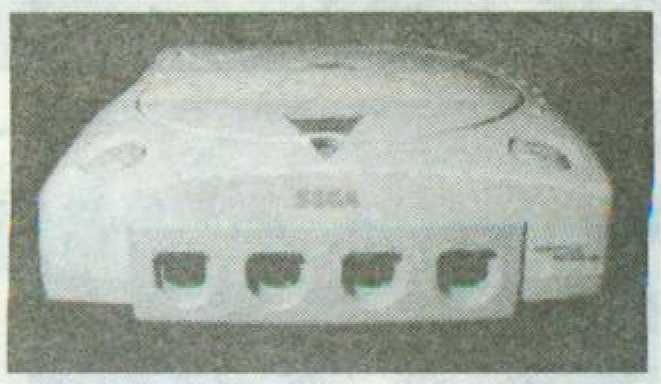
马骏生前辈的文笔真是不饶人啊！谁的弊端都能给他揭批得很惨。这一期终于开始揭索尼了。他以前骂 SEGA 的文章每一篇都让我心痛，但想想也是有理。他的笔——太厉害了！这样的人才可不能给索尼派利用了，一定要将他拉拢过来！请给我他的联系方法，哪天我提着“XO”和“大中华”给他老哥拜年！

龙哥，我记得在“五周年纪念”上天师说他最喜欢的公司是 SEGA 和 CAPCOM！正巧我也是，并且我很喜欢街霸！我认为那些只见过拳皇不知道 SF3 的玩家很可怜。他们最不该做的，就是在我面前说街霸是“弱智”！（龙哥话王读者 BLOCKING > 超杀时十分轻松喔）每当遇到这种情况，我总是沉默，反正我是不能把他带到我家让他看看 DC 的 SF3RD，只希望若干年后他见到这个游戏时，心里对自己所说过的话感到歉疚……金子，总是要发光的！我相信这句话！

每次在 OICQ 上见到大家齐骂，我就想劝劝他们，可是又怕挨骂。这年头儿好像你不跟形势走，周围的人就会立即认为你“白痴”、你老土……虽然可以用“真理总是在少数人一边”来敷衍，但仍不能较好地掩饰心里的不痛快……



←死了？



←……。




←游戏完全由 ACCLAIM 制作，AM2 只是提供了源程序代码。PS2 版画面要比 DC 强多少倍，目前不清楚。

## 新世纪 2001 年第一季度“地震”备忘录

**■中国中央电视台/全国各地广播电台报导“SEGA 事件”。**

不但上了电视，鲜为人知的是“世嘉公司（根据天津某著名播音员发音音译）”还出现在电匣子上，真个是震得不轻。

**■“银河系·真·世嘉铁杆”OKAWA 大川 CSK 名誉会长以个人名义认购 1500 亿日元 SEGA 股票。**

世嘉各开发团队股票上市前的调整期，大川曾以 CSK 名义向世嘉注资 1000 亿日元（个人注资 500 亿日元）。

**■全球 SEGAFAN 纷纷向 SEGA JAPAN 发送专题邮件慰问。**

**■DC 全球销量 850 万，目标销量 1000 万＋。**

世嘉系 CONSOLE，DC 是休止符。然而梦并未终结。

**■世嘉の野望——世界头号的软件商和网络服务商。**

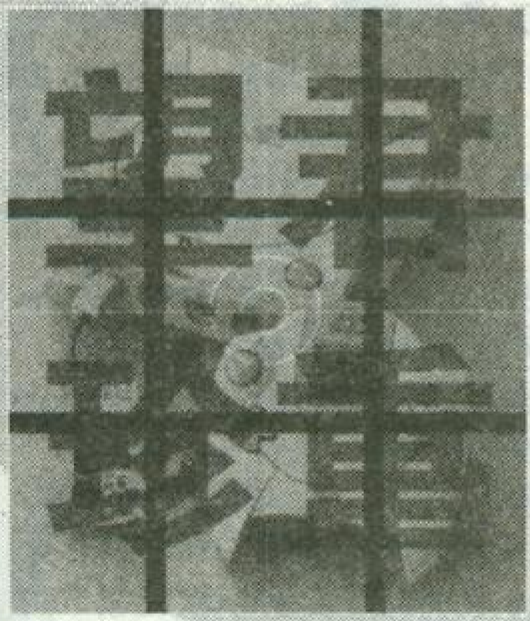
轻装上阵？舞台变大了，应该能做得更好。而 DC 的网络伺服器材对于其他公司出品的 CONSOLE 而言，无疑是通用的。

**■SEGA 与微软、任天堂的加盟协议紧急磋商中。**

微软、任天堂发言人莫不用最热烈语言盛赞世嘉的游戏开发力。HITMAKER 小口久雄亲自指定“疯的 3”在 XBOX 平台制作。

**■SONY 喜悦之情溢于言表，SEGA 受众瞬间解脱。**

同理可证，在索尼的至善欢迎声中，SEGA の DNA、SEGA の魂，就这样沿续下来了——无量佛！？



**■世嘉宣言：重振业务用机器。**

日本 600 家直营街机厅，主题公园 6 座；全世界 17 万 NAOMI 基板，70% 市场份额。全新理念的综合娱乐设施蓝图绘制中。基板 NAOMI2 与 CONSOLE 实现互换不过是一个梦——老美说，“小心成为 CPS3 第二”。御意见无用？铃木裕的 VR 战士 4 甚至可能使 XBOX 黯然失色。使用超强力基板是 ARC 涅槃的希望之光。

**■EA 公开指责“SEGA 事件”。而 CAPCOM 为世嘉祈祷，NAMCO 给“老友”以安慰。KONAMI 则对此沉默不语。**

投资数亿美元开发 PS2 游戏，没想到半路杀出个尉迟公。SOA 对 EA 的“回讽”是这样的，“经营 40 余年的电子娱乐厂商，即将‘滚出’美国？多亏这个狂妄自大之辈没有加入 DC 阵营，才使我们获得了空前的成功。”相比之下 KONAMI 等算是比较“明智”。然而最实在的要数老卡普空，一番祝福映衬英雄仁义本色。

## 巨大的“黑色幽默”背后，是苦涩的泪水与尴尬的笑容

游戏生涯感想●作为一名极端派的世嘉迷，我失去了很多（从不碰 PS）。但得到了更多（自从有了 DC 更加确定到底谁才会做真·游戏）。对飞龙 RPG——只因是 4 片装，就少有人问津，实在是痛惜。SEGAFANS 连正版都买，还在乎这一点点？？本人爆机完尤其是听了 CD4 中的片尾曲，心中的感情早已超出了语言表达的范围。如果说非要用什么动作表示一下的话——先是初号机爆走时的怒吼，再来用头猛击墙壁七七四十九次，最后……跟着索尼同归于尽……（福建中华职大 奚海彬）

游戏生涯感想●作为一名极端 SEGA 者，我决不会碰任何与 SONY 有关的物品（随身听改用 PANASONIC 了），更不会玩“射雕”这款 × × 游戏。因为——它们不配！而马大侠尚有一点残存的良知。我的观点是，大概不久以后某白金 RPG 厂商就该去 HOLLYWOOD 混日子了！哈哈……（湖南澧县九澧科技学校）/龙哥对以上二位：世嘉的受众，虽然貌似坚强，却不知何时才能轮回。

●SONY 给中国玩家留的一盘剩菜，许多人还吃的不亦乐乎！（湖北荆门 张磊）/龙哥：老弟，够损的啊？看看本期“家”对“射雕”的讨论，你的脸上是否有点火辣辣呢？

●本人自 98 年底买 DC 以来，只有 10 款正版，但心里深深高兴，像贵刊所说，我玩正版我光荣。二年来机子一如新机，心中不由……龙哥，我虽一正宗世嘉迷、正宗玩家，但我从不怨恨索尼、任天堂。的确，他们的游戏也有许多经典，我无门无派，日子过得十分自在，只要好玩的游戏，我都喜欢。管它是 MD 也好，FC 也好……愿广大玩家像我一样，放下无谓的门派之争，一起在游戏的路上手挽手，大步前进。让我们高呼：电玩万岁！正版万岁！电软万岁！（云南思茅林校 王黎）

●虽然我不支持世嘉，但我支持那些支持世嘉的玩家们。（昆明 姚莱）　●三日不谈游戏，感觉自己说话在放屁。莎木——极致的表现，成功的必然。（昆明市西山区 ANDY）　●床前明月光，疑是电视机。举头望 DC，低头找钱包。（广州多宝路 梁毅）　●游戏可以没有夸张的特效，可以没有炫目的 CG，但游戏不可以没有给人们带来快乐的东东。例证：DQ7 和 MD、SFC 时代的代表作。（北京鸦儿胡同 马战超）　知音？巧合？●上海郑锋：我站在世嘉这边（永远），如果 SEGA 退出，我也只会站在任天堂那边。海口戈运文：世嘉把我带进游戏中，我自（至）今没有忘记。所以我一直站在世嘉这边，一直支持它，永远也不会放弃。

●莎木：我们用多一点点的辛苦，来换取多一点点的幸福！MD→SS→DC，世嘉伴我成长，我与世嘉共存亡！（中国人民解放军 73811 部队）
●JSR——好耶！喷漆小子终于买来喽！耗铁 460 大块。游戏性没得说！超酷！！为了攒钱买正版，真是"支持了世嘉，苦了玩家"啊！但为了世嘉，苦也值！世嘉最棒！！！（河北高碑店 李腾飞） ●莎木真是太令人感动了。（杭州 朱毅）

## ——2001 年，芭月凉成功来到中国广西"山水甲天下"的桂林？——




拥有硬派帖图和 REALISTIC SHADOWS & LIGHTING 的巨制，正是广大游戏爱好者日思夜想的——莎木Ⅱ。

——莎花："凉？你从哪儿来？"
凉："日本。大海那一边的日本。"
莎花（迟疑状）"……海的那一边？……"





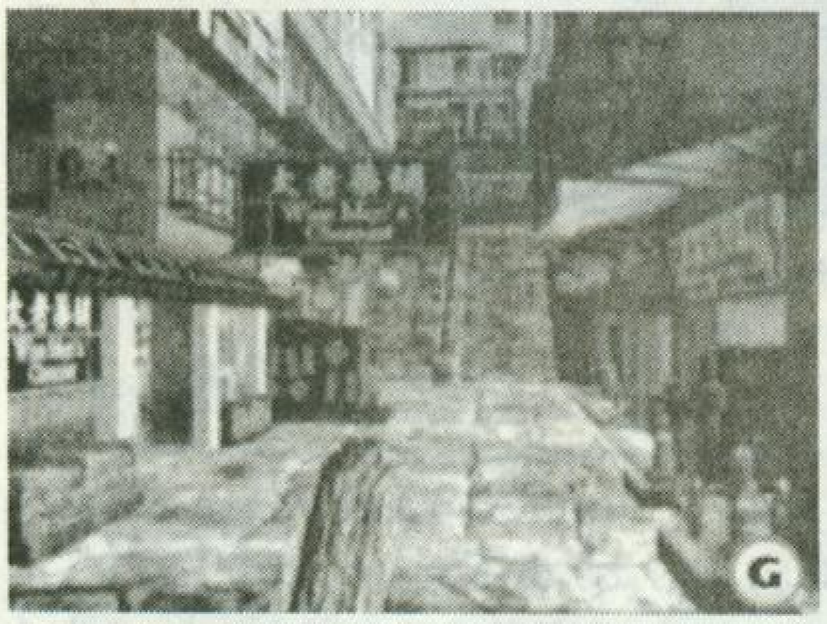
↑这是一个扛起怎样难以面对的现实的青年啊！努力，HAZUKI！

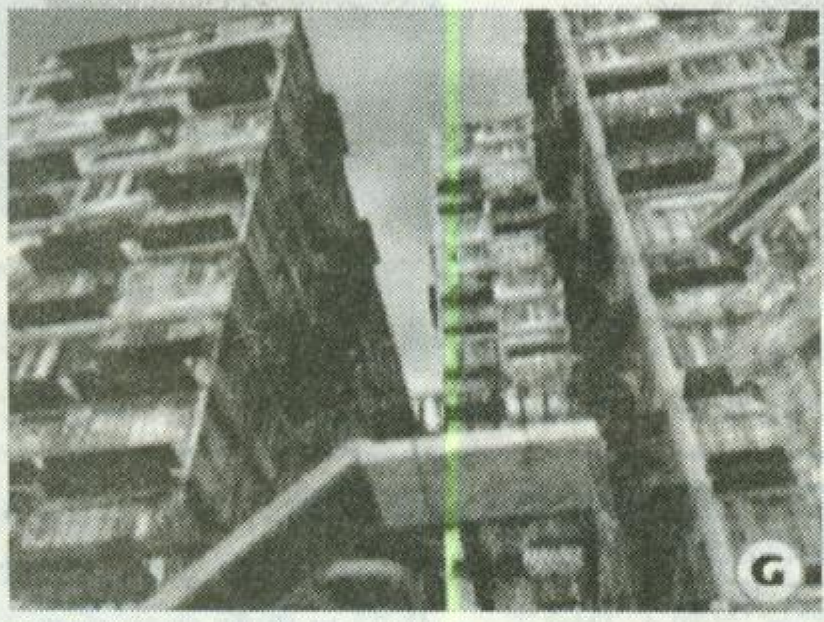
第一眼看到真彩画面时，说实话激动得心跳都翻倍了。脑子里只觉"轰"地一声，当初打莎木的情景立时浮现眼前，看着那熟悉的背影，内心感慨良多。直觉告诉人们，这次的故事在情节安排上必将数倍于前作，对人性的刻划无论如何应该达到一个新的高峰！





↑面对莎花这样一个楚楚大方、令人虽爱犹怜的纯朴女孩，冒失小子 HAZUKI 总算流露出一点成熟男人的关爱之情。经历了人生大苦大难的磨炼，HAZUKI 确是长大了。

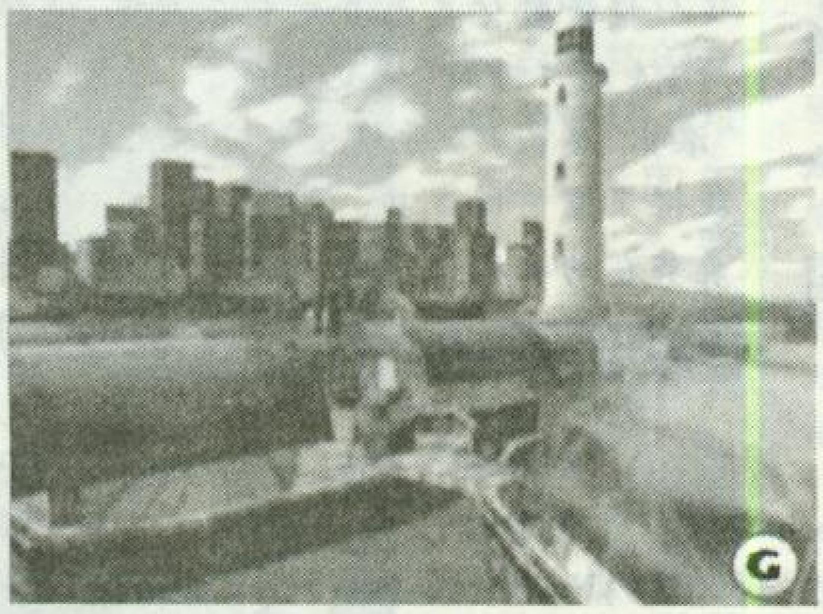






←就算你是专业，也不得不佩服世嘉，不得不佩服裕。

→任天堂所言"CG 即灌水"自有其高深道理。莎木乃实打实的即时演算电影，决非"预制 CG"这种人们看惯了的噱头。AM2 忠于着自己的技术，忠于着它的玩家。右图立即知晓 DC 的超强劲运算实力。彩图发色美极。







↑不可否认，同原崎望比起来，"莎花"和"乔伊"二位角色的外貌更加具有吸引力。然而，望的一番真情，却是撼天动地的。

**SHENMUE Ⅱ：THE STORY GOES ON……**

●龙哥，请以 DC 为标准信号源，详介目前市面各国产逐行扫描彩电效果。另请速登"失望"全文。并请在今后多登此类反映"实情"之文，最好用彩页登各主机之对比及最体现机能之图片并附专业分析，以体现各主机之优秀之处。我感觉，一些铁杆乃素质较高之玩家，他们忠于自己的信仰，热爱游戏，坚忍、踏实，很少乱贬其他机种。而部分迷儿却总带着一种浅薄的傲慢，对其他机种的优秀之处视而不见，浮躁地追随着商业炒作的"大势"。作为一名 8 年玩龄，从 94 年购买贵刊的老玩家，请求贵刊刊登 SS 名作系列如斩魔超奥义、神圣上首 SLG、千年国、制裁之旅、救火奇兵、魔法骑士等贵刊未曾详介或登其攻略的怀旧精品。另，可否强化"游戏快参"为独立栏目？加入"DC 节目劣质 D 碟公布"等实用内容？（内蒙古包头 秦广强）

松下 TAU 系绝对是性价比优良的系列，PROGRESSIVE 字样表明它是中档货（HI－END 型号应是松下 HI VISION 管）。国内有西湖彩电（东芝 MICRO FILTER 管，顶级）和康佳艺术电视（东芝管）。乐华等使用"汤姆逊"管子也不错。创维一款 25 寸纯平（3800 元）也带 VGA 接口。对于一些老机种的攻略或研究，我们一定会在"菜鸟通"中进行一些补偿，希望各位读者踊跃投稿！毕竟驾鹤西游的 SS 即将在 PSONE 上"转世"？频繁读盘的碟一律扔！！！

### 虞美人·世嘉（南唐李煜／改编李奋／点评龙哥）

折戟沉沙何时了？往事知多少！DC 昨日又遇风，世嘉不堪回首困境中。但是 FANS 应犹在，而且心不改。问樱能有几多愁？恰似一江春水向东流……龙哥：上阙一网打尽 SEGA 家用机博杀疆场一十八年之坎坷生涯。下阙揭发世嘉迷坚忍性格与内心无限感伤之矛盾。特颁发"入交"赏！

### 真·FANS（洛阳超级世嘉迷 李奋／39197841）

骄傲地穿梭于熙攘的人群，笔直地挺着宽阔的胸膛，今天你是否看到了呢？我胸前的 SEGA 字样。 真 FANS 永不在别人面前夸耀，自己的 SEGA 是多么的棒；真 FANS 永不在鄙视的目光中低头，即使受伤也要坚持着走。真 FANS 绝不会因抨击而愤怒，只会微笑着提醒对方注意形象；真 FANS 饿死也要买正版，否则面对 DC 又怎能心安。 真 FANS 会在驶过拐角的时候把车飚得飞快，心里念着 SONIC 偷偷地傻笑着没人看见。真 FANS 会在看到不利的消息时强忍痛楚，因为他明白自己爱的就应该信任永远。 我不知道自己配不配的上称"真·FANS"，但祝 SEGA 永远拥有一片由真·FANS 织起的蓝天。今天我画下一百颗心送给你，世嘉，请接受我最真诚的祝愿。

**包打听**

太 8●在托拉比亚学院，按攻略在篮球场的情节发展完毕后，地图上应有"伊迪亚"的家，为何我没见到？（山东莱阳 72966 部队二连 栾启杰，265200）
太 8●奎斯蒂丝的最后两项青魔法所需道具如何得到？武器月刊七月号什么时候可在训练设施中找到？在设施中何处？发现爱好者杂志 4（记载 UFO 和 GF 的那一本）在何处找到？道具リボン如何得到？（江苏丰县凤城镇电信局宿舍北楼 408 号 卜昆鹏，221700）

●莎木，能玩爆你是我的骄傲。（广东河源"正版世嘉迷"始作俑者 吴少军） ●薪水＝家庭＋生活≥正版？？（沪松江区"二款正版" 龚华）
梦美●一个字是爽！两个字是够劲！！特别是在翻车时。半年的实践证明，选择"转职"DC 没有错！（沪青浦城中东路石科伟）／龙哥：你没错，我错行了吧？

# 闯关族的家

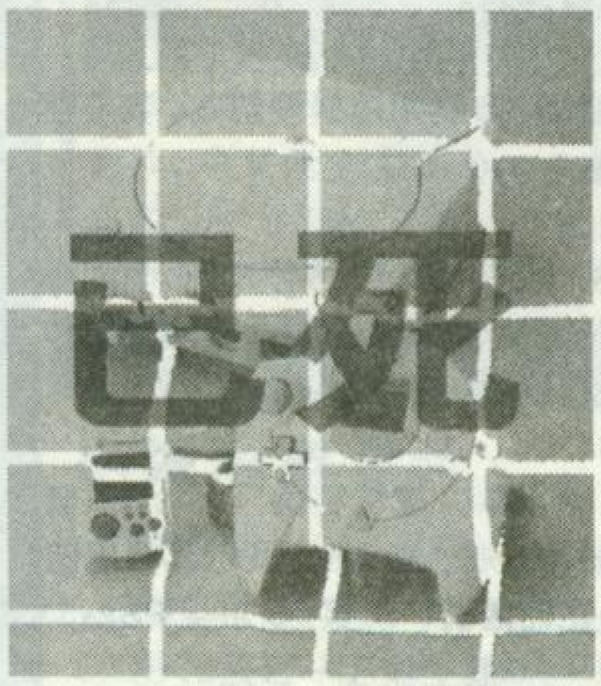
## 执着的闯关族，游戏万岁

### 世嘉一改其作风，以后吃软不吃硬？

“世嘉给 PS2 开发游戏了！”

这几乎成了近一段时间最热门的话题。消息一经传出，简直震惊了业界。

一直以来，世嘉都扮演着硬件厂商的角色。尽管其生产的家用主机在市场上没有获得过胜利，但是凭借着其硬件的先进技术对游戏界起到了积极的推动作用，所以仍旧有相当一部分铁杆给予着支持。也正是因为这种印象，许多人对世嘉的软件制作能力则忽视了。




其实，平心而论世嘉的软件制作能力即使在业界不是第一，也是第二，属重量级大型软件商，只因其游戏一向对内不对外，所以，世嘉的游戏仅局限于世嘉迷而已。再好的软件也未必会创下惊人的销售记录。由此，渐渐的许多人对“世嘉”的理解就是硬件厂商，世嘉的游戏就是街机游戏。从此出现了“世嘉的家用游戏，再好也卖不出百万的成绩＝世嘉的家用游戏不好”的怪现象。

DC 将在四月前停产，可以说也是世嘉急于从赤字低谷中尽快走出的唯一一条路，也是最有可能成功的办法。尽管世嘉宣布对于 DC 的软件支持仍将进行下去，但是对于 DC 玩家而言，世嘉的这种作法仍旧将令人沮丧。今后的“樱 3”等大作谁敢保证不会给 PS2、XBOX、NGC 移植呢？唉……

### 硬件永远“三缺一”？

随着 DC 的退出，硬件之争只省下索尼、微软、任天堂三家了，世嘉被挤出了市场。从上一次硬件之争的情况来看，也是有数家厂商进行竞争，但是只有三家进入最后的决战。当时竞争日本市场的主机有 SS、PS、N64(此三者进入了最后的决战)、PC－FX、3DO 等几部，新登场 PS 的一举获得了成功。

如今，微软出现，DC 退出，业界又出现了一股新的力量，好戏还在后头。




### 谁的机能最差？

比性能，似乎永远也没有止境。

当 DC 与 PS2 摆放在一起时，总要品头论足一番。所说的，也不过就是 PS2 的性能非常强劲罢了。不过，那是有 DC 作比较的时候，当然可以这么说(希望没有人把 N64 也拿出来比)。现在，DC 已经“蒸发”，那岂不是 PS2 的机能已经成为了最差的？

许多 PS2 的支持者未必能够接受这种说法，但却是事实，必须面对。

这种事，不是谁都能接受的。唯一的作法就是：停止机能比较，不能轻信厂商的炒作(尤其是两位爆炒高手)，实实在在为游戏。

玩游戏，是快乐的一件事。

闯关族，是快乐的一群人。

### 越小越强！

当今游戏业的主流，毫无疑问的是任天堂的掌机 GB，本月日本的游戏硬件销量又是 GB 第一。对于如此的势头，只能得出——“任天堂最强”的结论。而随着 GBA 的发售（截止发售前预定量 270 万），相信任天堂今后的战略也会围绕着她而展开。杂志社同月推出了《超 GB 读本》，也希望广大 GB 玩家踊跃投稿 GB 攻略及研究，以壮大 GB 阵营。




感慨万千……
到此景唯一能令我们做的就是
想像的那样倒塌（笑）。如今，看
←世嘉的大厦，并没有如 XX 迷

大家好，又见面了。本期可很有“内涵”哟(笑)，比如特稿——《傻子日记》就写得非常精彩，希望大家都看看。还有，为了把“家”办得更有声有色，责编强迫风林将自己家拍了下来，让“家”更名副其实，希望玩家看到后都行动起来，把自己的游戏天地展示给大家。另外，“漫话地带特大号”的内容有些变更，不过内容是一样的精彩，而以前答应大家的内容一定会在近期兑现的，闯关族们放心吧。

西安的李琦读者，你的来信并没有如你所料的进垃圾桶，各位小编也不会擦鼻涕的(没有感冒的，呵)，尽管你的言辞犀利，但我还是照“接”不误。你指出的“不禁看”的问题，小编非常重视，请你放心吧，近几期的内容是否还“扛得住”呢？也希望“闯关族的家”能满足你的心愿。至于正版问题……尚须时日吧？

另致吉林的圣徒读者，如果你不打算买 PS2 的话，就如风林一样“必买”NGC 吧，“有任天堂就有好游戏”已被公认！而“BAR”中也有你的登场哟！



# 特稿 傻子日记(节选)

91.12.10

今天，终于见到传说中的小霸王，玩了二十分钟《沙罗曼蛇》，兴奋过头，以至晚上失眠。

92.6.1

唱了一天“世上只有爸爸好”，终于得到了银子，明天准备去买“小霸王”。

92.8.3

暑假真快乐！从早上到中午都在玩《冒险岛Ⅲ》肚子饿了，打开冰箱，发现里面的蛋都隐藏了起来。

93.7.21

昨天，买了一本《三国演义》看了一晚上，今天，我决定把司马懿给杀了。

93.8.5

整天在家玩游戏，妈妈说：“应该出去活动一下，外面的世界很精彩。”我指着游戏机说“里面的世界更精彩”。

93.8.20

再过几天，就要去军训了，稀里糊涂地考上了中等师范，自己也在纳闷：“未来人类的灵魂工程师怎么可能是个游戏迷呢？”

94.11.4

音乐班的女生真漂亮！晚上七点零一分，同学们一个个不知所踪，我孤独地在学校旁边的街机房里游荡。

95.1.23

考试结束，成绩不错，于是世嘉来到了家中，我感到，作学生唯一的好处就是可以拿成绩来骗取父亲的银子。

95.4.15

今天，我们校足球队和消防战士进行友谊赛。我进了两个球。女生们欢呼雀跃，我终于明白，当现实中的英雄比游戏中的要过瘾得多。

95.9.1

第一天上班，面对乱哄哄的一大堆学生，我知道今后，就要考验我的魅力和统率力了。弄不好，还会下野。

96.7.14

到今天为止，把《大航海时代Ⅱ》通关了八次，国王给我出难题——找秘宝。我不根本不去地图工会，凭记忆马上能找到宝藏。表弟见了惊呼：“神人也。”又曰：“傻劲十足”。

98.12.8

今天，发工资，当看到 PS 的画面杀伤力后，立马把它搬回家。约了两位狐朋狗友，一起玩《生化危机》，结果，半夜，两个没敢回家，在我家呆了一晚，吃完了我所有的泡面。

99.1.1

表弟与我对决《天草降临》我连输了十二局，到此时，我终于笑了。其实胜负就在一念之间，人生也是如此，快乐与不快乐，只是自己的心境不同而已。

99.3.7

昨天，驾驶着法拉利跑车，完美地驶过一个个弯道，今天，驾驶着本田 125 摩托车在弯道处与汽车接了半个吻，司机骂我想找死，我一看时速表才 70。

99.4.2

今天，一位同事说我玩游戏是幼稚，我最不喜欢听的就是这句话，如果不是有人拉着我，我早就给他两拳了。呸！像他那种整天只知打麻将，泡卡拉 OK 的人，才是他妈的幼稚。

99.5.28

听着“eyes on me”，看完结局画面，我扇了自己两个大耳光，然后努力使自己入睡。

99.8.16

大概因为从不玩“心跳”，今天，我见到柳儿时，心快跳了出来。

99.12.12

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我说都爱，约会被取消。

99.12.15

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我马上回答爱她，约会被取消。

99.12.18

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我没回答，约会被取消。

2000.1.1

今天，我决定放弃游戏，只为我心中的柳儿。也许生活在这个年代，这个国家是我的错。悔就是无悔，只有爱过以后才知道。

2000.10.1

三个月后，我和柳儿就会订婚了。今天，我们一起去逛街，柳儿说：“结婚时，我们买台电脑吧！”我看着她，轻轻地说：“其实，我想买 PS2。”“啪”“你去死吧……”脸上挨了一耳光。

2001.1.1

今天，我喝了好多的酒，因为今天是我和柳儿订婚的日子，我想，以后我会过上幸福的日子……

——上海　吴幸(无心)

## 希望，在这里你能找到自己的梦！准备好了吗？

《电软》的小编们：你们好！

我是一位《电软》的忠实读者，我现在在加拿大，是几个月前来的，上飞机前我还买了一本最新的《电软》。

以前在国内还没体会到什么爱国热情之类的东西，但到了这边(附：我是一个“电痴”，无论到哪第一看 Game！)一看 Game 真不少，但是杂志却烂的要命，除了题目和少得不能再少的两句话外，很少有文字可以看。我是一个爱读文章的人，一篇好文章我可以读十遍以上。一想到《电软》上的文章，喔……喔……(眼泪不止，一头昏倒在地上)。

加拿大是一个没有历史的地方（历史课好轻松），编出来的 Game 自然也很烂，没有 RPG，没有攻略，消息慢，进货慢（一想到这些顿时战斗力提为 3000），我来的时候（9 月份）把随行的 PS2 给同学看，他竟昏倒了（他也是一个电痴，想 PS2 半年之久）。因为加拿大的 PS2 直到 10 月份才有的卖。

中国、日本编的 Game 大多是 RPG，值得品味，而加、美很少编出一个 RPG。而且这边人的游戏水准都很低，10 个人有 PS，9 个人没玩过 RPG、SLG。那个电痴是个中国人，到现在我都还没看见到一个本地电痴。想到这我真的为身为一个中国人而自豪。

还有就是，我是一个比较 Love Game boy 的玩家，所以我对有关 Game boy 的书也十分感兴趣，可否给介绍 1、2，顺便给我介绍几个中文的有关 Game 界的网站 OK！

加拿大　戴忍

《电软》众编：

ひさしぶりです。みなさん お元气ですか？

时隔大半年终于收到从国内友人那里寄来的《电软》，让饱受无《电软》之苦的我又一次见到了光明。

可能你们不知道我是谁，我是贵刊的老读者了，从第一期到去年的第五期，一直都放在我国内的家中，从那以后就断了，因为我从五月份起就开始了东瀛的留学生活。一眨眼已过去半年多了，这才能体会到《电软》的好处，先说我住在长野这儿，天气很冷，由于长时间学习、工作，根本没多少时间玩游戏。虽然半年内我买齐了 PS2，DC(PS 在国内的家里，SS 早就送人了）也只不过放在部屋里当装饰品，最近由于刚过完日本的新年，比较闲就叫国内的朋友“空投”2000 年第 12 月份的《电软》。不看则已，一看吓了一跳，很多消息，我在日本都没怎么听说过，可见身处在日本，也未必有国内玩家了解的多。看到那曾经令人激动的字句，现在仍能体会的到，ありがとうございます。

日本　张政宁

（以上两位都是杂志的忠实读者，令编者十分感动。身在加国的戴读者，不知道你是否能在他乡看到这期杂志，关于 GB 的书，杂志社已推出最新的《GB 读本》，应该是给 GB 迷最好的礼物；而张读者已买了 PS2，令我十分羡慕，毕竟价格合理，看来今后也要去日本走一遭了。

《电软》祝两位工作学习顺利，游戏技术精进，壮我国威！）

# 闯关族的家——风林の宿屋



↑以上是风林宿屋的图片，这也是本期推出的新的小版块。重在玩家参与，希望能有更多的玩家将自己的"宿屋"照片寄来，这可是"名副其实"的"家"哟。("宿屋"此处指卧室)

DREAM HOME

## 下期预告

由于本期的"漫话地带"的缘故，所以，许多的精彩文章将推迟下期。目前预计有：1、电软编辑部十大悬念趣味竞猜；2、"最强流道场"VR网球续篇及GB狂热节拍；3、S·P君的宿屋；4、尽可能安排读者特稿"世嘉情缘"话题讨论；5、快参加强版——游戏硬件、周边小编点评。6、莱因的画像解剖。目前就是这些安排，当然也有可能临时安排其他的文章，主要以读者为主，"闯关族的家"欢迎读者加入。

## 快参"提示"(谢张旭东读者)



快参的征稿需要对读者再强调一下。希望读者能提供当地游戏市场的小情报。比如上期的那样，经常是同一个地方的价格有着很大的不同，致使许多的玩家受到了不必要的损失，更要对一些"不良"商家的"不良"行为进行揭露。

## 小编快报(记者：风林)

《街霸 ZERO2》

参赛选手：风林、SP、天师、莱因、WP、PERFECT 君

战况：风林胜率 45%、SP 胜率 30%、天师胜率 0%(只打了一场，输了)、莱因胜率 47%、WP 胜率 8%、PERFECT 君胜率 35%

总结：最没有秩序的比赛。

# 闯关族先锋登场

## 小编形象点评：

来到新世纪，《电软》也来个创世纪，闯关族的家也多了几个 new 的栏目，还可以侃大山，hooray！

贵刊来了几个新人物。一个不知是西林的哥哥，还是弟弟，或者什么都不是的年轻又夸张(讲自己有三百张碟高，又有近八百张 PS 碟)的风林；再来就是一副乞丐模样的 WP，穿着似木屐又似松糕鞋，还说比七支剑高半剑，多数是穿了这只鞋再垫高脚，而他的名字很怪，看一下元素周期表，竟是"钨磁"——"巫灵"，或者按拼音，竟是"我屁"，我看还是"巫灵"好点，"我屁"实在太臭了，(WP 别怪我，谁叫你抢了疯马的疯头，看你这副穷酸，于心不忍也要骂！)；最后就是超级巨大迷团，比世界十大奇案还奇的外星人——黄金莱因，(我们都是同类人，虽然你是外星人，我为了练游戏中的级别，连续三天三夜不停地打直到不支倒地。)有句话你说得对——挣钱难！难！难！

湖南　Finy

**风林**：他的擅长之处除了游戏以外，几乎都和我一样，但我却从未遇到过 UFO，(好羡慕啊！)漫画中他的眼睛很小，实际呢？

**WP**：名字很"另类"嘛！漫画中的大鼻子形象让人很容易联想到某进军好莱坞的亚洲功夫明星×龙(本期的秘技天地可有我来信支持你噢，不要辜负了我的期望噢！)，另外我怀疑你是否是日本国籍，要不然为什么在漫画中穿木屐，而且玩 WE2000 只用日本选手？！

**黄金莱因**：你可是这四个人中最神秘的了。资料中有一半都是"不明"。还用了一个外星人来代替自己的形象，真有创意！听说很爱玩机战系列，挣钱练级也很上瘾，机战 a 图鉴 100%完成？！(吓死我了！！！)

辽宁　张旭东

(两位好，谢谢你们出色的点评，你们的信几位小编都看了，尤其是栏目责编，看到有众多玩家的支持，真是感到无比的幸福。Finy 读者，在你的启发下，风林已经决定奖励你一款名为"不可思议的电软——西来的风林"的 PS 原创游戏，而 WP 名字的疑问其实在上一期的彩版"大墙画廊"中已有揭晓，另外，莱因近几天有从高达 Fans 改为银英迷的趋势，全因春节看了一百一十集的动画。

张旭东朋友，风林已经在"GAME BAR"栏目开辟了"随机出现"的"风言风语"，有什么对风林的疑问及想法可以给该栏目来信。WP 的形象与画中的很吻合哟，而充满迷团的莱因则将在下一期被进行外星人解剖分析，感兴趣的读者不妨留意。另外，感谢张读者提供的"快参"。)

"闯关族的家"编辑们：

新年好！

2001 年第一期《电软》太精彩了，首先封面就非常漂亮，在众多杂志中特别醒目。《电软》可是唯一一本我不用看就掏钱买的杂志(从 95 年开始)。今年编辑部来了几位新人(我最喜欢风林，因为我最爱 Nintendo)，"闯关族的家"也要扩版增加新栏目，我个人非常赞成。尤其是"最强流道场"，我觉得这最大的特点就是不同于"封神榜"那样只登成绩，而是还介绍一些个人打法。如此一来，我们这些偏门"高手"就有了用武之地。于是写成一篇短文，介绍一下"狂热节拍 GB2 **ガッチャミックス**"这款游戏。不过，可否介绍一下"闯关族的家"是由哪位编辑主持的？(找遍了《电软》也没找着)

写完以后，才发现这款游戏与你们的要求竟如此吻合(真巧)：讲求个人打法，游戏本身品质很高等等。不过仍然觉得有些遗憾，毕竟"狂热节拍"系列在我国不如《DDR》流行，但我的确觉得前者比后者强得多。

好了，不打扰您们工作了，祝《电软》越办越好，像 Nintendo 那样做老大！对了，劳烦代问天师好，我可是很敬佩他哟。

湖北　熊和

(首先风林对你的支持表示感谢，热爱任天堂是必须的，因为她给我们提供好游戏，用排行榜上的话说就是"山内无敌！"请见上面的照片就会发现风林那台视如心肝的 N64，为了她，颇费了一番周折。

你的投稿，非常好，将在下期刊发，以供族人共享。也希望看到这儿的读者能够尽快的投来自己的心得，以免会被彩火正在酝酿的"NBA2K1 心法"占领道场。

而关于责编是谁，当然是那个话最多的。问号之迷似乎就要解开了……)

## "厕上"趣闻一则

彩火：风林，看到莱因了吗？

风林：刚才他说要去换个光头。

彩火：换光头！多贵呀，何不买台新机？

风林：不贵、不贵，只需人民币五元整。

彩火：啥？五元！岂不白捡！

风林：那不，他回来了。

彩火：快告诉我……

莱因：剃个光头好凉快呀！

大喜讯："不可思议的电软——西来的风林"即将在 PS 上推出！另致北京 JACKY HYPNOS 君：无类尚在，莫要伤怀。打油诗下期 DENG！

# 闯关族的家

## 漫话地带特大号（怀旧号）！

本应是温暖的春天，但却令人感到寒冷……

SEGA®一觉醒来，尚未回味……
“不可思议”的事发生了！

世嘉加盟PS2、GBA，世嘉家用硬件终结！抛开包袱，全力投入软件制作中！新的世嘉“诞生”……

# 世嘉家用主机退出游戏舞台！梦，已经结……

SEGA TOP




Sega Dreamcast

如今，我们应该作出如何的表情呢？痛苦？窃喜？还是沉默？大概应该当什么也没发生吧。编辑部内的小编们也有很多的想法，让小林来探听一下他们的心理话……

## 悲喜交“嘉”—风林

世嘉的这次改变可以说是影响整个游戏界的重大事件。世嘉尽管由于家用机的失败而导致了巨大的经济损失，可是其软件的制作能力却是非常强大的，游戏界难有厂商可以匹敌，所以，世嘉放弃家用机市场而转向软件的作法直接的影响到了不少小型厂商的利益。可以预见的是，世嘉必然大打软件牌，各种各样的出色游戏将出现在各种主机上。显而易见的是，从此将有许多的厂商被挤出市场，只要世嘉软件制作实力一如以往，就已经是非常可怕了。相信这点今后将明显的体现出来。

不过，从另一角度上讲，初期世嘉的游戏应该不会对日本PS软件市场造成冲击。因为PS的玩家基本上是从不接触世嘉的家用游戏的，所以，那些世嘉的招牌游戏在PS或PS2上的人气基本上相当于零（如果是游戏迷，一定买下了DC，因为买一台游戏主机对于日本玩家而言不算什么负担）。另外，世嘉的家用游戏人气也与以前有了很大的差距，基本上可以说买了DC的人一定是玩家，而在DC也仅卖出几万份的世嘉游戏到了PS上，可以肯定要比这个数字还低，以非玩家为主的PS上对于世嘉的游戏是否能够轻易的容纳，目前是风林比较担忧的。世嘉的游戏非常专业——这并不是夸大其词，就连DC上的“世嘉俄罗斯”这种方块游戏都不是一般玩家能够上手的，所以依我看，至少是要一年的时间，世嘉的专业游戏才可以在PS玩家中产生影响，比如“VF4”不一定能卖得过“铁拳”。当然，世嘉的前途非常光明，今后以软件为主后，世嘉的厉害必将令全球为之震动。



## 世嘉嘉嘉！—天师

上期本人撰写的雷特娜，不知是否引来骂声一片？10分评价，难道有“胡扯”嫌疑？我认为，DAYTONA绝对是最能体现速度感、超越感和技法的游戏。

第三次试车时（未看攻略，仅凭感觉）已经达到DC杂志要求的SEA SIDE GALAXY赛道1分43秒的目标成绩(头一圈开了个1分49，第二圈是1分43秒26。30车。就这个成绩在HARD难度下也只能拿第二)，下一步一番研究后还应有较大的提高空间。彻夜不眠地打遍了各条赛道(反向尤甚)，心中无限感慨。

因此，配合17寸显示器和广播级小喇叭，个人觉得，DAYTONA是可以给到10分的（上期NBA2K1篮球，彩火之所以给了10分推荐度，因为他已经达到HARD难度下“场场胜电脑2～10分”的水平了）。同理可证，这次试飞员……

世嘉倒闭了，我们上期已暗示过(笑)。但世嘉的游戏还在，NAOMI2还在！故曰：原版还是要买，街机还是要玩。希望有眼光的店家不要抛弃DC，并鼎力支持各机种原版制品，保障国内玩友利益。而读者也请安心于游戏。当DC彻底KO时，再说卖主机不迟(还有几十款游戏呢？你不会卖掉吧？——笑)。“浮躁”地玩游戏可是会后悔哨。由于彩火陪他的大学同学买DC时，排了近两个小时的队（恰于世嘉倒闭的消息公布之后第三天，于北京一家很有名的小店中）——因为前面还有3个人要买主机，等得他们很烦。恨不得马上告诉别人世嘉已经倒闭了，“快别排了”(玩笑)。那位同学买了莎木“限定版”，1360元。看来，大势是一方面，国情也是一方面，如不能树立起完全正版意识，PS2等新主机在国内的普及尚需时日……而我们也想找个机会对DC的经典大作进行回顾——作为玩家购买“一千元以下”主机时的参考？？？



## 永失我爱—莱因

1月31日莱因很高兴的来到编辑部开始了很忙但很HAPPY的工作，但是一个消息却使得莱因极其不愉快！那就是——世嘉放弃DC，并且为PS2开发VR4、樱花大战！！

如果说SEGA以前的失败是因为MD、SS的机能存在问题（MD的发色和特殊机能问题，SS就不用说了）但是此次的DC在机能上并没有失败，却成为SEGA寿命最短的次世代机种！这是因为DC始终活在SS失败的阴影中加上SEGA宣传部的无能(或许应当称为朴实？！)。如果宣传上声称DC秒间3000万多边型，也许就会像某著名企业的主机一样大热卖吧！因此DC只是SEGA多年的失败成为人们心中永败形象的牺牲品！而这次SEGA突然宣布DC停产和退出家用机硬件市场将所有拥有DC的玩家都耍了，毕竟新购买DC的朋友将很快面临没有新游戏玩的日子！这真是令人忍无可忍！

但是，失败者永远没有资格嘲笑胜利者！看来必须“随大势”——即，SONY的主机都买，SONY的游戏都玩这样才不会伤心失望，得到真·好游戏的快乐吗！？SEGA游戏开发能力是极强的！好游戏是有的，但是却将会在别人的主机上制作。不过这样由来已久的派系之争会化解吗？看来SONY的让家中只有一台主机的野望就要实现了？！



美丽的世嘉光环，失去了她的光芒……

## 一生一“世”—彩火

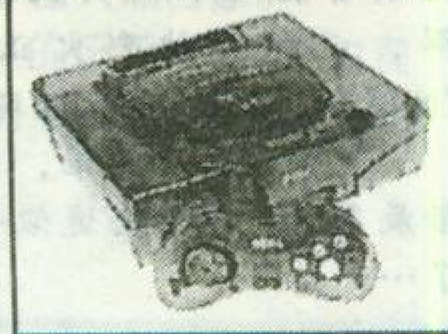
终于倒下了，一个巨人终于倒下了。其实，倒下的不是世嘉，因为她的股票正因此不断上扬。再回想一下刚刚听到消息时的感受，我知道，真正倒下的是一群人的精神。中国有许多世嘉迷，他们为什么一直团结在世嘉这个倔强公司的周围，看着失败，但始终抱着胜利的决心。归根结底不是为了她硬件设计得如何美妙，而是不能从其他主机上玩到的极富创意、感觉到位的游戏。许多人在世嘉游戏的沐浴中成长，那种情感自然渗透到感觉和言行中。现在，这种潜移默化的影响终于改变了，先前支持自己的信念被世嘉遗弃。但又想想，现在是那些迷们松口气的时候了，他们不必为了世嘉的游戏而死守着世嘉的主机，可以不必为了维护信念而刻意从心底轻蔑其他厂商。所以，世嘉退出硬件竞争，再抛开过去死守不放的信念，大家可以更自由地享受游戏，难道不是一件好事吗？



## 来看看曾经在我们身边红极一时的世嘉系主机，让我们永远记住他们吧！




←相信许多世嘉铁杆的游戏史就是从这台主机上开始的，世嘉万岁……



←日本人气最强，我国玩家拥有量最高（原装机）的世嘉主机，在我们身边留下了不可磨灭的回忆。



←世嘉的最后一部家用机，在硬件方面可以说完全没有设计失误，但是却成了最短命的主机。不过，在我国大城市中的普及量已经相当惊人。是世嘉最出色的家用机。

注意：下期有“编辑部十大悬念”哟，不要错过！

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

# 游戲點評

## Speak out, don't be afraid!

### 机动战士高达－基连野望－吉翁的系谱

机种 DC 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 GD－ROM×2




似乎某个游戏系列一旦推出以"XX 的系谱"命名的版本，则必然是高水平制作（如火焰纹章－圣战系谱）

此次的机动战士高达基连野望系列也推出了"吉翁的系谱"，将这个好传统发扬光大！

本作的初代在 SS 上登场，虽然是在 SS 末期登场，有些生不逢时。但是，它以其完善的系统与迫力十足的战斗，一举成为 SS 后期最强的 SLG 游戏，并且由于它的成功，才使后来的 PS 与 DC 版本基连野望得以推出。由于是移植作品，此次的 DC 版基本与 PS 版的"吉翁系谱"相同，只是游戏进行速度非常快，不论是战斗、对方思考、还是存盘都比 PS 版快许多，但战斗画面没什么提高。

本作最大的优点就是超强的战略性，可以这样说除了"大战争(?)"系列外，本作是最需要运用战术取胜的 SLG 作品。因为，本作将部队补给问题放到了一个极其重要的地位，如果不能确保补给线的安全，不管你的兵力多强，随时都有弹尽粮绝的可能，而同类战争模拟游戏恰恰缺乏这一点。另外，本作的兵种相克性安排的非常巧妙，可以以少胜多，也可以搞人海战数。每个势力都有与其特点十分相符的战术，如地球联邦擅长运用量产机进行人海战术，而吉翁军则是王牌机师的个人表演。一般的 SLG 战棋游戏虽然可以选用的势力很多（诸如许多历史游戏）但是基本上每个势力的打法相同，时间一长自然会厌烦，缺乏继续玩下去的欲望。而本作的势力多达十个，却能做到令人毫不厌烦的继续玩下去。这一点可以说是十分不易，选用 10 个势力进行游戏。感觉却都不一样。这是本作的一大优点！由于是取材于高达作品，所以原作中的人物也有十分令人满意的表现，真是令人感动！玩完整个游戏就好象重温了正统高达的历史，感觉真是绝妙！

——ZEON ACE 莱因总帅

| | |
|---|---|
| 角　色：9 | 操作性：8 |
| 画　面：8 | 创　意：10 |
| 音　乐：7 | 移植度：10 |
| 情　节：9 | 总评价：8.7 |

玩此游戏时间：210 小时

### 索尼克大冒险 2 体验版

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 GD－ROM



"索尼克大冒险"爆机之后，至今还时常拿出来玩。虽然如此，当我第一次看到 2 的体验版时，仍然非常感动——画面实在是太靓、太靓了（相较于 1 代而言。虽然 1 在当时看来已经足够优秀）。一开始那个直升机的帖图，简直是全力一击嘛。进入游戏，整体感觉画质超大幅度 POW UP——还等啥！赶快让蓝色刺猬行动起来吧！

在游戏性上，角色动作的花样着实多了不少。单是一个索尼克在城市街道的版面，就出现了滑板技巧、逃避 18 个大轮子的卡车、单臂大回环等爽快之极的 TRICK 和视觉冲击。但我不明白，斜下 45 度的街道两旁怎么会有那么多楼房呢？居民们上来下去的多累呀！而乘着滑板高速游走于各楼梯扶手，令玩家找到些许 JET SET RADIO 的高难感觉；跳跃攻击的方式虽无甚变化，机器敌人们的本领倒是长了不少——这子弹还带跟踪的（如果你不打死它们的话）。看来，中裕司先生在全力发挥主机硬件性能的同时，始终考虑到游戏的本质。

但是同"马里奥 64"的游戏性比起来，"索尼克冒险"追求的是另一个路数的效果。后者的动作为速度而存在，为速度而服务。情节亦可圈可点。这都是另一名作"马里奥 64"所相对欠缺的（虽然它也有故事情节和颇具速度感的画面）。要知道，在体验版里，索尼克一碰，街边的汽车那可就是几个跟头呀！而索尼克那帮哥们儿的故事也不少呢！由此可见两家公司的风格是多么的不同。

新作还沿续了 1 代的传统，每一关里都有稍具难度的隐藏路线供玩家挑战。但是抛开动作性与画面，我个人还是非常期待制作者能将剧情给安排得更到位一点。这点我觉得 1 代做得已经非常好了，却不知还有多少潜力可挖？而音乐与情节部分的联系一向紧密，希望新作的 BGM 不只是"摇滚"吧！

——Tornado 号试飞员 小天天

| | |
|---|---|
| 角　色：10 | 操作性：10 |
| 画　面：10 | 创　意：10 |
| 音　乐：9 | 移植度：—— |
| 情　节：？ | 总评价：9.8 |

玩此游戏时间：20 分钟

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## 合金弹头 X(METAL SLUG X)

机种 PS 厂商 SNK 类型 STG 媒体 CD－ROM



经过数次的延期，这款作品终于不负众望，摆在了诸位玩家面前。由于是在 SNK 行将就木的时刻，给人感觉似乎少了几分欣喜，多了几分悲壮。

而难能可贵的是，SNK 并没有因为这些忽略了游戏的质量，我们看到的是移植得非常完美的“合金弹头 X”。

本作完全克服了前一作在 PS 上的拙劣表现，比如那种打一段就会随时“NOW LONDING”的现象已经完全消失殆尽了，完成游戏时让人有种一气呵成的痛快感，这点对于像“合金弹头”这样的游戏是非常重要的，其中处处表现出的那种独到的幽默也是游戏为何能如此引人入胜的原因，让人始终能够以一种既紧张又轻松的心态来进行游戏，在感官得到强烈刺激的同时心灵也得到了极大的放松，让人不得不佩服游戏制作人的高超制作水准。虽然在移植到家用机上也许不能充分体现这种感觉，但至少我们看到，PS 的表现完全不逊与街机，可以说，SNK 做的已经很出色了。

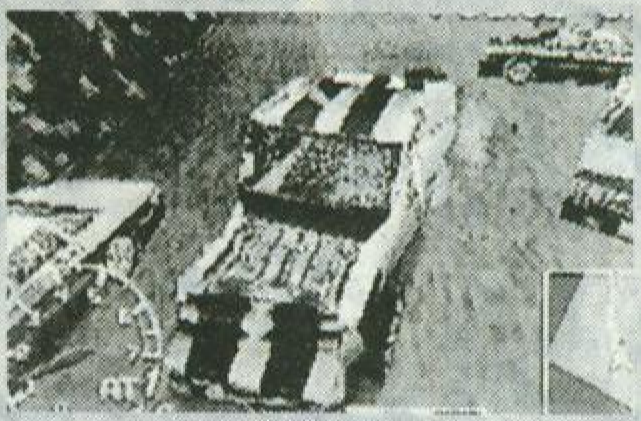
从“99 格斗之王”开始，SNK 似乎找到了能够充分发挥 PS 最大机能的方法，使原本以为无法移植的游戏得以实现，不过恐怕这样的机会以后不会有了吧？面对着如此的遗憾与无奈，难道我们不更应该好好珍惜这份礼物吗？

——鞍山 姚舜禹

| | |
|---|---|
| 角　色：7 | 操作性：8 |
| 画　面：8 | 创　意：9 |
| 音　乐：7.5 | 移植度：9.5 |
| 情　节：—— | 总评价：8.25 |
| 玩此游戏时间：5 小时以上 | |

## 炮弹飞车 2(RUN ABOUT 2)

机种 PS 厂商 CLIMAX 类型 RAC 媒体 CD－ROM



似乎把现在市面上可以见到的 PS2 游戏玩了一个遍，笔者这才回头关照一下 PS 的。

初看“RUN ABOUT2”这款游戏，看到了画面的效果；简单的操作；游戏的自由度及流畅性时，笔者认为它带有很强的美国味道，而且其中 2/ 3 的场景都是一片灯火辉煌的美国夜景和碧海蓝天的夏威夷海滨，如果不去留意字幕的话，没人能把它和那些讲究情节和游戏操作系统的日版游戏联系在一起。

笔者虽然用了 PS2 的 faster 机能，但能看的出此游戏即使按照正常速度读盘，也要比同类游戏的读盘速度快，当然，PS 的硬件性能也换来了很一般的画面质量——粗糙的材质贴图；大量的锯齿多边形，这些即使用了 PS2 的 smooth 机能也不能有多少改善。

在游戏内容方面，笔者不认为这是一款合格的游戏，虽然没有直观的血腥画面，但玩家在游戏中为所欲为的疯狂驾驶、为达到目的而在街道上的大肆破坏——笔者以为这不是在游戏片头和一段“…虚拟≠现实…”就可以敷衍了事的，笔者在受到惊吓的虚拟路人的惊叫声中，感受到了一丝日本文化中的“暴力艺术”。

笔者评价，“RUN ABOUT2”只比那款从街机移植到 DC 上的“疯狂出租车”差那么一点点。

——北京 NEO · LIQUID

| | |
|---|---|
| 角　色：6 | 操作性：8 |
| 画　面：6 | 创　意：9.5 |
| 音　乐：8 | 移植度：—— |
| 情　节：7.5 | 总评价：7.5 |
| 玩此游戏时间：半天 | |

## 格斗之蛇 2 (FIGHTING VIPERS 2)

机种 DC 厂商 SEGA/AM2 类型 FTG 媒体 GD－ROM

对于“FV2”的期待已有很久了，就像当初期待 SS 移植“VF3”一样(尽管 SS 机能不足以实现)。很难想象 DC 是否能够将这部极强调画面效果的超级格斗作品完璧移植，甚至，我根本就没有抱任何希望……然而，世嘉就是要创造奇迹，不论结果是遭玩家抱怨还是受到铁杆的好评，根本“难以”移植的游戏竟然如此突然的就公布了，直到我拿到了游戏。除了对世嘉顶礼膜拜外，我实在无法表达什么了。世嘉就是“硬”！

玩这部游戏时，请玩家不要与任何游戏对比。为啥？因为任何 3D 格斗游戏都与其不具可比性，就连被不少人称为 PS“FV”的“血腥咆哮”也根本无法与本作相比，包括最新的 3 代(PS2 互换板街机游戏)都难以企及他的火爆、华丽、爽快的程度，尽管“FV2”的街机版已是数年前的游戏了。

回到 DC 版上。从移植度的角度看，显然无法称为“完全”，包括许多场景的描绘上，尽管 DC 版绝大多数的场景均是多边形构成的，但是若与街机相比则只有无地自容的份了。当然，如今的版本依旧可以说是目前家用机上的最华丽的 3D 格斗游戏。人物的贴图圆滑自然(这可以说是目前 DC 具有标志性的实力之一，“干净”+ VGA = ！！！)，光源的效果简直是绝赞，尤其是一技势如破竹的大技，铁网崩飞、砖石轰碎的大魄力岂是一般游戏可比，加上背景的震撼简直是帅呆！毫无瑕疵“都是假的”，本作在影子的处理上似乎过于草率了，并没有启用半透明，令挑刺的我看了个正着。不过，大场面上“不输”街机的八成已是难得了，事实上就目前来讲，仍没有一部家用机能完全移植 MODEL3 的游戏，玩家可用任何作品与“VF3TB”去比较即知。所以，论纯移植度显然是不公平的。

本作是纯粹追求爽快的游戏，所以若与“VF”等游戏比当然显得不那么严密了，随便就可以把对手轻易崩飞的场面可不是在别的游戏中能见到的，也只有本系列才有的魄力也不是其他游戏所能比的。但是，这些令“专业”玩家不习惯的系统可是此系列的招牌，在这种令人眼花缭乱的情况下却有着严谨的系统规则，绝没有 BUG 出现。一部游戏能轻而易举的令人体验到其乐趣所在，这本身就是成功。毕竟这是部玩家大可以随意“放肆”而不必细心考虑步骤的格斗游戏。用“乱”来形容才够。而且操作感令人有十二分的满足。

还能要什么呢？DC 已有了史上最强的“VF3”，也有了史上最火的“FV2”，满足吧！格斗迷，你已拥有了最好的！

——风林



| | |
|---|---|
| 角　色：9 | 操作性：9 |
| 画　面：9 | 创　意：—— |
| 音　乐：8.5 | 移植度：8.5 |
| 情　节：—— | 总评价：8.8 |
| 游戏短评：梦想成真 | |



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

# 保镖(THE BOUNCER)

机种 PS2 厂商 SQUARE 类型 ACT 媒体 DVD－ROM



真不愧是史克威尔，真不愧是PS2！这是我在店家里初次见到"保镖"后发自内心的惊叹，看来史氏真的实现"操纵电影"的梦想了。

游戏的画面真是无可挑剔，凭借史克威尔多年的3D技术，加上PS2强劲的机能支持，"保镖"的魅力完全可以在想象之内。

剧情相当饱满，片头的那段紧张刺激的交战和主角们向未知的敌方本部进军，深深的扣住了人的心弦。说它是一部电影，也丝毫不假，那庞大的情节和错综复杂的人际关系，令人感觉似乎是"最终幻想动作版"。

卖弄机能已经完全可以在这部作品中体会一二了。主角们的飞蹴敌人，竟然还要用特写的镜头将视点瞄转180度后定格，之后再完成这招漂亮的蹴技。初看不时令人啧啧称赞，久而久之不免令人心生疑虑，过于做作的动作和现实毕竟还是产生了差距。特别是主角们在水里奔走的情节，溅起的水花不断地涌出水面，似乎在向人们炫耀，瞧瞧我的光源处理，瞧瞧我的半透明技术。厉害吧？这就是PS2啊！结果一离开水域，主角们身上连湿迹都没有。这不禁让我联想起DC上的"莎木"，以及极度追求真实表现的"D之食卓2"，在某些方面，"保镖"还是有不如它们之处。

不过，史克威尔就是史克威尔，纵使"保镖"在真实性方面有不足之处(带有些许幻想的色彩)，但做为PS2前期的游戏，它的确具有十足的分量。想一想，如果自己做为PS2的拥簇，那有什么理由不让我去买这款"保镖"呢？

期待"FFX"更优秀的表现！

——吉林长春　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角　色：9.5 | 操作性：8 |
| 画　面：9 | 创　意：9 |
| 音　乐：8.5 | 移植度：9.5 |
| 情　节：—— | 总评价：8.7 |
| 玩此游戏时间：不明 | |

# 铃木爆发(铃木爆发)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ETC 媒体 CD－ROM



近来这种另类的游戏似乎很受欢迎，连制作白金RPG的艾尼克斯都加入了这一行列。可见前景确实光明。

这款拆炸弹的游戏也确有其独到之处，以往只能在警匪片中感受的紧张气氛现在可以亲自体会了，真的很紧张哟，尤其是在HARD难度下：定时器滴答作响，我旋转所有的螺丝，我剪断所有的连线，一块块电板在我面前散落，警报蜂鸣，红还是蓝，快！……只有片刻的沉寂，迎接我的究竟是轰然一响还是恬美的微笑？这种小口喘气、心跳一百的感觉真是久违了。

炸弹的顺序可作顺、逆时针的选择，这个炸弹太难吗？读取存档，重新选择好了，很贴心的设计吧！拆除完成后会有一份精细的报表，我目前的成绩大多是B级，这还是无数生命积累的结果，不过我会继续努力的。

如果你是一名智慧型的玩家，如果你喜欢那种心跳的感觉，如果你对达成各种数值有绝对的偏好，那么，请你"铃木爆发"吧。

——吉林　圣徒

| | |
|---|---|
| 角　色：8 | 操作性：8 |
| 画　面：8 | 创　意：9.5 |
| 音　乐：8.5 | 移植度：—— |
| 情　节：7 | 总评价：8 |
| 玩此游戏时间：不明 | |

# 合金弹头 X(METAL SLUG X)

机种 PS 厂商 SNK 类型 STG 媒体 CD－ROM



期待已久的经典游戏，终于在一月份发售了。在除夕之夜玩到此游戏，觉得是新年最好的礼物。由于半年多没玩过此游戏的街机版，如今能够在PS上见到，真是彼高兴、彼怀念、彼感动、彼亲切……

记得去年暑假，自己无意中在街机厅见到此游戏，象"2"一样很容易便上了手。也正是因为此游戏才使我喜欢上了STG游戏，以至于把8位机的"魂斗罗"打了几个通关也不过瘾。

玩此游戏使我觉得在街机厅中那种"高手围观"的气氛不仅能在FTG游戏上体现出来，一样能在STG游戏上体现出来。一次，足足有20几个玩友围在"X"机器的旁边，排队轮流着通关，看谁的Score是Ist，相互交流经验，谈谈心得。其中一位20几岁的玩友还大侃他小时候玩"double drayon Ⅱ"是如何得以hi－score的——气氛非常融洽！

虽然在PS上玩此游戏，找不到街机厅里的那种气氛，但仍让人觉得很亲切。那种"流畅、火爆、细腻、搞笑的风格一点不差的保留下来，音乐也一样的振人心肺，叫人不得不永往直前。毕竟，PS的机能有限，在爆破场面的处理上显得有些粗糙。读盘也不象PS版的"1"一样间隔次数多，更让人觉得流畅。PS版所特有"军校模式"和"美术欣赏"为此游增添了更多乐趣，更多实用价值和收藏价值。

此游戏也是继PS版的"SFZ3"之后移植最成功的一部游戏(我认为)。这让"X"迷在家就可以为取得hi－score而奋斗了！

——河南开封　him

| | |
|---|---|
| 角　色：9 | 操作性：8 |
| 画　面：8.5 | 创　意：9 |
| 音　乐：9 | 移植度：9 |
| 情　节：9 | 总评价：8.9 |
| 玩此游戏时间：23小时 | |

# 编辑部近期热门游戏推荐

风言风语：本期风林精选出以下十二部游戏让编辑部内的各位评一评，当然，玩家们要注意，本评价只是推荐度而已，读者不必过于认真，毕竟对于一款游戏真正的发言权在玩家自己手里。

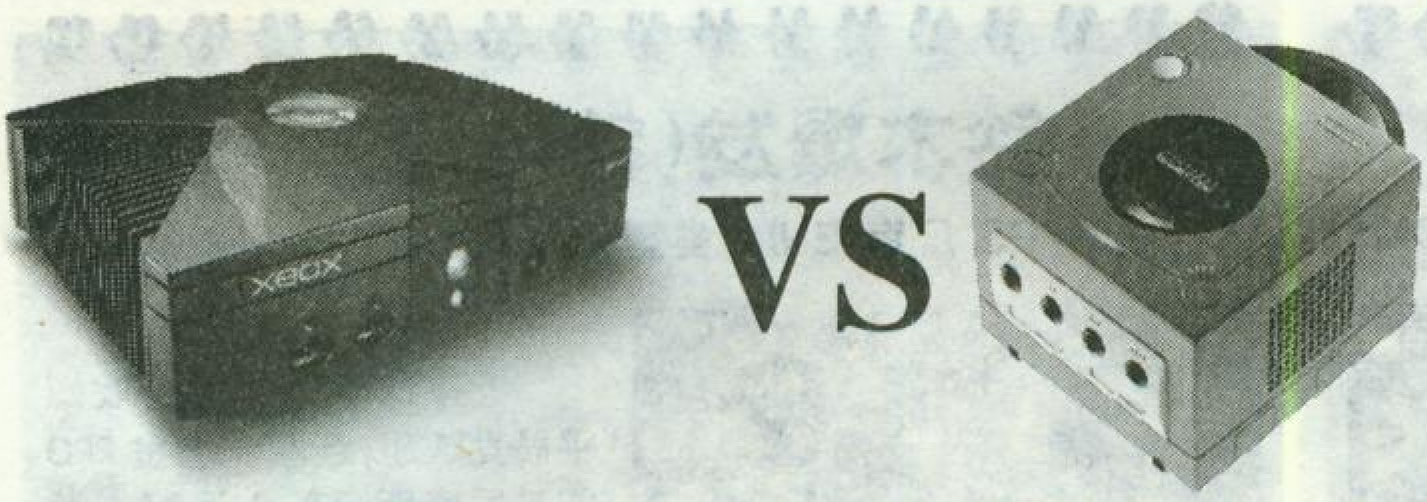
| 推荐人／推荐度　游戏名 | 彩火 | 风林 | 天师 | WP | 莱因 | SP | 总分 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鬼武者 | 8 | 7 | 9 | 10 | 9 | 9 | 52 |
| 合金弹头 X | 6 | 6 | 5 | 9 | 5 | 7 | 38 |
| 机甲之翼 2 | 6 | 8 | 7 | 8 | 6 | 7 | 42 |
| 格斗之蛇 2 | 7 | 9 | 9 | 7 | 5 | 6 | 43 |
| GUN SPIKE | 6 | 9 | 8 | 6 | 9 | 8 | 46 |
| 球会创造特大号 | 6 | 10 | 9 | 5 | 9 | 7 | 46 |
| 索尼克 2 体验版 | 8 | 10 | 10 | 8 | 9 | 9 | 54 |
| 洛克人 X5 | 5 | 8 | 7 | 7 | 6 | 6 | 39 |
| 北斗神拳 | 8 | 7 | 7 | 8 | 6 | 7 | 43 |
| 格兰蒂亚 2 | 8 | 9 | 9 | 8 | 10 | 8 | 52 |
| 海豚(日版) | 8 | 9 | 9 | 9 | 9 | 8 | 52 |
| 实况足球 5(PS2) | 8 | 7 | 8 | 10 | 8 | 8 | 38 |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

THIS SITE IS Gamebar

老游戏不见不散,新游戏没完没了!

# 新世纪主机性能大比拼




文:青云工作室

在 2001 年末,市场上将会有两种适合游戏玩家享受的游戏主机出现。

在市场上,它们都将成为最好的游戏主机,但不能说它们都是完美无缺的。在它们的中间,一种包含有创新的软件,它的游戏将向玩家的技能、思想和精神方面提出挑战,让人惊奇的是图形制作达到了一流的水平,简直让人目瞪口呆;另外一种将会让开发者通过 PC 机平台就能快速方便地为游戏机开发新的游戏,还能进一步探索游戏基本动作可玩性之间的深度,支持下载游戏补丁。

总之,NGC 和 XBOX 这两款产品都具有极快的运行速度和强大的处理功能。如果你想对它们的特色和不同有一个更加深度的认识,就看看下面两者之间的详细比较。

**外形设计:**

一些人可能会说 NGC 的外形看起来只是象一只美丽的钱包,但是在这里我们可以肯定的说,它在外形上是不断创新的。相对于 XBOX 的标准的黑色塑料包装,NGC 外包装显的是华丽多采,精巧细致。尽管在 XBOX 顶部上那个重要的绿色按钮如何运用还是一个神秘的谜。

**控制器方面:**

让我们来看一看这两款产品在控制器方面的比较:NGC 控制器是根据玩家的想法来设计的,它的一个目的就是方便玩家很好的地操作游戏。那么在 XBOX 控制器中心的那个重要的绿色按钮起什么作用呢?如果微软有适合的游戏,它也许会特别得用途。

**运行功能:**

根据报道,XBOX 的功能是相当强大的——733MHz CPU、250MHz GPU 和每秒内存 6.4GB 的带宽。当然,733MHz CPU 还包含一个 32 比特的组件。这样看来,它将比 NGC 的 405MHz Gekko 处理器的运行速度要快的多,Gekko 的操作速度每秒可能能达到 6 次——这个纪录是经过测试的。诚然,比较 Gekko 和 Pentium III,就象苹果和桔子一样,它们之间是有很大不同的。但是当 XBOX 的 Pentium III 经过改进之后,它就不再是单纯地运用在游戏上,而且在商业计算机上也能够运用。哈哈!这一点它是值得自豪的,至少在操作复杂的电子数据表方面,XBOX 的运行速度要比 NGC 的速度快很多。

至于其他方面,我们也不得不承认——XBOX 也会比 NGC 更加强大。除此之外,它的操作方式与众不同,这是由它不同于其他产品的组件决定的。因此 XBOX 的操作看起来就不如 NGC 运行的好了。

在实际运用中,NGC 可能看起来比较好,但是同 XBOX 比起来,它的功能确实有点弱。

**硬件方面:**

XBOX 的超大体积能够产生大量的热量,不过它的机身背后有一个相对应的风扇,这样一来,长时间游戏也会比较稳定。关于 XBOX 的硬件设备最大的抱怨是什么呢?就是它的图形芯片。微软一直强调,目前的用户只需要使用 XBOX 的 1/ 5 的能量就足可以正常运行,这主要是 NVidia 不停地在 GPU 上工作的结果造成的。GPU 一般在 XBOX 运行前才开始运转。众所周知,在这一点上 PS2 作的很不成功。

**硬件驱动器:**

这是 XBOX 最大的创新。可是一个硬件驱动器到底起什么作用呢?首先它能够加速装载时间,也就是当游戏读写数据到硬盘上的速度要比原来快的多。其次,对于那些想在电视上玩游戏机的的人们,他们收发电子信函和浏览网页将会更容易。

**扩张功能:**

为了适应宽带或调制解调器的使用,XBOX 具有数字功能和一个上网的端口。不过在 NGC 投放市场之后,它的使用者也能够买到相关的调制解调器或者宽带。

**相关游戏:**

NGC 何时出现游戏,任天堂在这方面做的很明确。比如“马里奥”、“塞尔达”和“口袋妖怪”这些游戏,很少有能够超过任天堂的产品。在所有任天堂制作的产品中,都具有较高的质量,毋庸置疑,NGC 的产品将会非常出色。那么 XBOX 怎么样呢?很多游戏已经在开发中,像那样的设计平台和神秘的按钮,在市场上确实很少见。例如“Halo”将会给人们留下很深的印象,其他的游戏就有点不如任天堂了。

**合理的价格:**

关于价格,微软采用了一个适合的产品价格新制度,例如价格便宜是针对它的外形不很漂亮来规定的。象内置硬件驱动器和支持 DVD 方面是绝对不可能便宜的,我们最好希望它的价格和 PS2 一样——299 美元。不过任天堂正在努力改进 NGC,目的是使这个产品能够让玩家们很便宜地玩到更多的游戏,它的价格要比微软生产的新产品便宜的多。

**总评:**

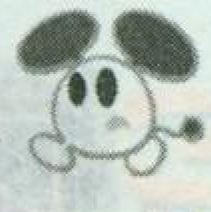
目前,任天堂的外形设计将会变得越来越美丽。NGC 将在 XBOX 之后而出现,任天堂将在 2001 年的圣诞节很快地将 NGC 送到每一个玩家手中。到这两款主机发售时,买到 XBOX 的玩家将会体验到到“东尼滑板”的刺激和“Halo”中的射击快感。而 NGC 的买主将会体验到任天堂带来的另一番滋味。XBOX 具有强大的功能,NGC 则有些欠缺,不过总有一天,由于 NGC 的游戏主机价格便宜而会在市场上占有主导地位。毕竟,任天堂很少失败的。

**编后:对于 NGC 及 XBOX 这两部主机,都是今年内的焦点所在。尽管还没有发售,但是其机能的比较却引起了不少玩家的兴趣。其实,依风林的个人观点,还是 NGC 最强。这里说的不是硬件,而是软件。众所周知,任天堂的软件实力业界难觅对手,玩家可参看排行榜上的销量排名即知。最卖钱、最人气的软件竟是 N64 的游戏,可见,任天堂并不需要过强的硬件,软件才是厂商的摇钱树。这点,恐怕谁也没有山内大爷认识的深,况且 NGC 的硬件性能已是超群……**


本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

# “射雕”大讨论——(一定要)继续！责编/风林



**7.8 安徽 叶枫**

首先是粗糙的 3D 人物和简陋的背景让我非常不满，看过《最终幻想 8》和《穿越时空》等大作的人物和背景之后再玩《射》，我实在是提不精神来玩；其次是狭小的空间、繁琐的剧情和无聊的战斗画面以及简陋的迷宫让人非常失望。整个游戏中除了全中文显示及配音外，我实在找不到任何玩这个游戏的理由。我不明白蔡以强是怎么想的，为什么非要用 3D 来制作这款游戏，用 2D 不好吗？《射》是一款较为失败的作品，在日本或者中国游戏界中，《射》只能算是一款三流之作，如果不是冲着它是款全中文游戏的话，我根本就不会玩这款游戏。唉，看来在 PS 上是无法再玩到令人满意的中文游戏了！！

**未评 辽宁 孙玮**

游戏设计十分体谅中国玩家，在游戏字幕选择上可以选择简体或繁体字幕，并且在游戏中插有真人中文配音就此而言，对那些饱受英文、日文“摧残”的“外语音”RPG 玩家真如久旱逢甘露……美中不足的是，游戏中的 3D 人物略显粗糙，根本看不清人物的面部表情。不知 SCEH 的本事哪去了？另外射作的故事剧情也有一定缩水，可能是因为单 CD 的缘故吧！原作中的成吉思汗，神箭将军哲别，郭靖。幼年的蒙古好友拖雷等一干蒙古人在射作全部消失了。更可惜的是，在性格和武功上各具特色的还有七怪也合七为一了。笔者在打穿一次游戏后，总有一种怅然若失的感觉，总觉得好象少了些什么。

**7.8 浙江 周志华**

人物制作表现好似由许许多多的四边形组成根本看不清人物面部表情；其次，各处的场景都让人感觉很单调（PS 制作应该不会只有这种程度吧，像“生化”、“最终幻想”中的人物、场景都表现得不错）然后，人物打斗、练级的场景太少；对话，说话的地方太多（对话竟占占游戏三分之二）；其后，剧情发展太短；最后，在一些所谓迷宫什么的地方，竟然随便走两下就出去了。从这些现象都让人感觉游戏是在仓促中赶出来的。

不过，优秀作品终归是优秀的作品，在 20 世纪末，将要送“PS 走好”的日子里，能玩到这样的作品让人感觉也算是不错了。

**8.5 安徽 张天鹏**

来说一下这部游戏的缺点：一、自由度太低，甚至比 FC 时代的“勇者斗恶龙”还低，不爽！二、人物动作僵硬，开场动画时黄蓉的舞剑很不流畅；游戏中人物走路和跳跃等动作也不自然，不过这些大概都是限于资金没有用“动作捕捉”技术的缘故（史氏的大厂之大作都不用，更何况我等小厂之小作，可以理解，可以理解）；三、游戏流程太短，一般单光碟的日文 RPG 通关时间都在三、四十个小时（如 NAMCO 的“传说”系列），而这部游戏只要十五个小时左右就可通关了，实在是太短了，又不爽！不过话说回来，这张光碟里装了大量的游戏配音，还有那时间不算短的几段 CG，已经塞得满满的了；四、游戏视角有问题，玩家的视线范围很有限，虽然说是全三维的游戏，但有许多地方是不能随意换视角的，这样做会令人头晕，为何不设一个指南针？五、正版难买！说这个确实有点跑题了，不过笔者还是要唠叨两句。为了这部游戏的正版，笔者耗了大量 HP（本人有高度晕车症每次坐车必吐），奔赴南京去寻找，结果一连跑了好几家游戏店，得到的回答都令人沮丧，无耐之下只好买 D3。仔细想一想，这大概也是这部游戏更偏向港台和日本那边的原因吧！为什么这样说，大家看看游戏中那首日文歌以及大量的名词注解，还有一开始的文字选择自动停在繁体字上，无一不体现了厂家对港台市场和日本市场的重视超越了大陆市场，谁叫人家买正版和卖正版的都比咱们多呢，唉！越说越气，还是打住吧。

**6.7 硫璃**

这是首款奉献给中国玩家的作品，是不是最后一部我不知道。我想效果应当是显然的，近一个月，玩家口中无不是：“玩射雕了吗？”刚一开始，立马为精心制作的片头给震住了——美丽，不，华丽！随后，亲切的普通话，熟悉的汉文字，再也没有聋子般“欣赏”日本歌手嗓音之痛苦，再也没有直瞪“蝌蚪文”之呆直。可是，虽说“好的开始是成功的一半”，可满足过后的失望着实令人痛苦。老套的系统，无聊的练级；豆腐般的喽罗，菜鸟似的 Boss，无法想象这款游戏到底是面向哪个年龄层的，操作难度、解谜难度简直低得可怜。或许是对制作人员的一分感激，或许是对金庸先生的崇敬，才使我坚持下来的吧。

**7.17 安徽 陈侃**

画面极为粗糙。虽然游戏可以视角转换，但是进了城之后，无论你怎样转换视角，视角都是从上到下，只能看见主角，地面和跟主角靠的很近的东西，前面什么都看不见。

游戏的自由度太低，远远看去有三、四条路可以走，可是到了跟前，除了情节需要的那条路可以走外，其他的路只要一走，电脑就会提示说走错路了，这样一来，这部游戏简直就成了只要懂中文就一定可以通关的游戏！!？

总之，射雕英雄传是一部令人汗颜的游戏（个人观点，不要打我）但是也不是没有可取之处，比如说游戏中情节对话中的中文声优就不错，让人感觉在看电视一样。

**7 广西 龚创**

一开机，哇！还有……CG 耶，还是先涛数码做的呢。记得当初我看“风云雄霸天下”（该公司做的特效）时，看一眼骂一句，都什么武功呀，还不如吊住钢索在半空飞来飞去往下扔炸弹来的好看。士别三日，当刮目相看。果然有进步，居然懂得扬长避短了。几个人物设定画即敷衍过去了，好歹没那么恶心。情节的支离破碎和缩水显而易见，最可恨的是居然几乎玩穿了都没见成吉思汗和他的蒙古大军。最奇怪的是，完颜洪烈居然是魔怪，武穆遗书居然是镇妖宝物，由此推断，岳飞应该是茅山道士无疑了，……不过，游戏中的几个迷你游戏还不错，我喜欢，算是为游戏找的一个亮点罢！

## 风言风语

看过上期“闯关族的家”中的征稿启示的读者应该知道我们目前还是非常支持 PS 的，原因当然是其巨大的软件数量了。玩家们不要为游戏作品的时间作过多的考虑，只要不是太过古董的游戏，都可以拿出来评一评。另外，为什么很少有 GB 的游戏评论呢？大家都不再玩掌机了？显然不可能，看来风林只有祈祷“奇迹”出现……

本期中评论部分出现了小变动——将“游戏时间”改成了“游戏短评”，要说的是，这项非常自由，全由玩家自己来填写，大家随意发表感想，不想填时间的玩家大可自己填别的一些东东……

另外，对部分读者的疑问下面作出回答。

周宏斌读者，你抨击天师在第一期”热烈祝贺 DC 成为德甲……“的那段字，风林只有惭愧。实际上这条消息是对足球“一点不懂”的风林提供给天师的，所以，风林真是该批。尽管天师多次向本人进行核实，但我仍是”执迷不悟“，顽固坚持自己的看法，天师半信半疑的登上了，后果令风林汗颜……在此仅对天师表示歉意，对指明错误的朋友表示感谢。今后，风林一定尽量多看看足球的信息，希望不会再与“足球外行”挂钩，而正确“答案”应是法甲中的圣艾蒂安球队被世嘉赞助。

另外，关于李亮朋友的“土星梦”，风林只能说对不起了。毕竟目前 SS 已经是昨日黄花了，游戏也没有新作推出（有也是零星而已），所以可能没有机会登场了。而且，SS 的经典游戏实际上在以前的杂志中已经介绍的差不多了，你投来的“电光石火”（也称“闪亮银枪”）以前也刊登过，所以，只能作罢。

广西南宁市的曾纬读者请注意，你的邮编被不幸丢失，希望你尽快写信或来电告诉风林你的“密码”，不然，稿费嘛……嘻嘻。另外，本期“合金 X”的作者 him 也请把你的地址及真实姓名寄给风林（请写得尽量得清楚些，OK？），还有吉林的圣徒，也要快哟。也希望今后玩家投稿一定要把自己的地址写清楚。

下期“BAR”将评出十大评论家。名次按投稿及刊登的数量得出，经常投稿的玩家一定要留意，看看自己是否榜上有名，那好，下期见！



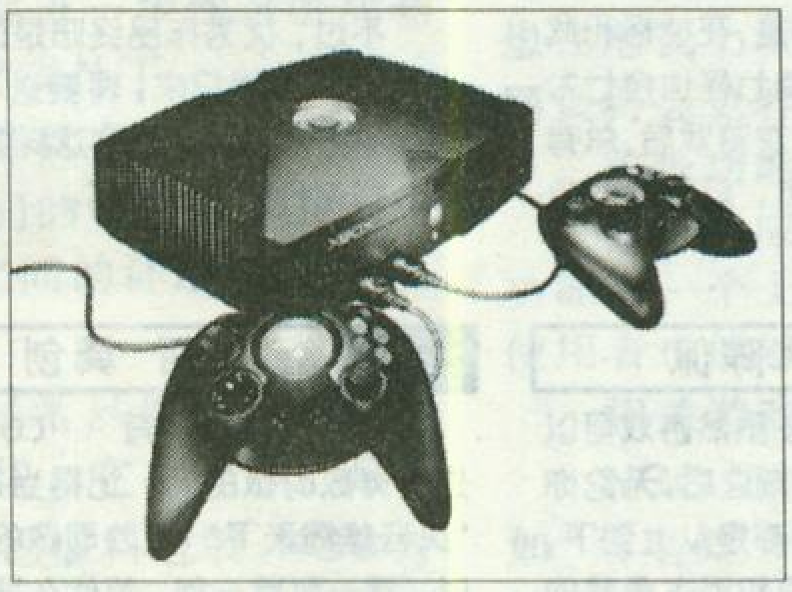
本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 电玩八卦

## 60 可信度

## 游戏业伦理问题值得重视 XBOX增设年龄分级功能

以前曾经有过传闻，为了防止暴力色情游戏危害青少年身心健康，微软计划在XBOX主机加装一颗“V Chip”芯片，用来进行年龄分级，如今该消息也获得证实。



美国消费者团体ESRB公布，XBOX将加装这颗“V－Chip”，让父母能够设定XBOX主机上一些过度暴力色情游戏不会被低龄青少年接触，这方式类似锁码频道一样，而软件开发商也会将游戏进行年龄分级，进一步落实美国越来越严格的暴力游戏管制措施。

**编辑部预测**

一般来说，游戏与电影同属娱乐领域的产品，有许多相近的地方。电影作为娱乐业的老前辈，真的有不少东西值得游戏借鉴。依小编们的看法，既然电影在分级制度方面取得了可贵的成功经验，那么游戏完全可以“移植”利用。

如果采用分级功能这一招，XBOX就有可能由此占得先机，成为其主机争霸过程中的一个重要砝码。再者，如果这项可信度较高的传闻真的成为现实，那么XBOX的这种“移植”行动具有“抛砖引玉”的意义，其他机种很可能会闻风而动，说不定从此业界将出现一整套的游戏分级机制。

## 40 可信度

## 最完美的第一作将再度登场 X68000“恶魔城”转战PS!?

1993年的时候，KONAMI公司曾经在SHARP公司所推出的个人电脑X68000上发售过“恶魔城”。日前业界传出，KONAMI公司将推出重新制作的PS版“恶魔城”。预定发售时期为2001年，除了游戏品质提升之外，似乎还增加了开场和结局动画。



据说这次的制作开发者可能是由开发“心跳纪念品”的IGA开发小组来担任。



**编辑部预测**

旧游戏重新制作移植的情形，近几年应该不算什么新鲜事。前不久刚在GBC上发售的“勇者斗恶龙Ⅲ”SFC移植版本，本身就是一个很好的例子。CAPCOM公司也将“生化危机”系列推广到几乎每家主机的平台上，以满足所有玩家的游戏要求。所以这次“恶魔城”的移植，可能性应该是很大的。

## 25 可信度

## 『完美黑暗』续篇已经在开发中 射击类游戏大作将亮相NGC

日前所推出的N64版的3D射击游戏『完美黑暗』(PERFECT DARK)人气颇高，去年10月一推出便在《FAMI通》排行榜名列第一。有传闻说，『完美黑暗』开发厂商英国的Rare公司已经着手该游戏续篇的开发工作。欧洲NINTENDO分公司说，当GAME CUBE发售时，将会有6至8款左右的游戏同时发售，而这些游戏之中，将有2至3款是由Rare公司所开发的杀手级游戏。



**编辑部预测**

虽然这项消息的资料来源让人觉得挺可靠，而且就字面上也看不出有什么需要置疑的内容。不过，毕竟在游戏的内容以及画面尚未到手之前，一切都只能算是没有被证实的传闻。至于传闻能否会成为事实，等到与NGC同时发售的游戏画面对外发表时，真相自然大白了！

# 格斗势力 特别版之 街头档案003

尽管SNK已经陨落了，但其所造就的格斗世界依旧光芒四射；也许那些活跃在SNK领域中的斗士们只能成为大家心目中的美好回忆，但他（她）们的或绰约风姿、或王者风范、或绝代风华、或英雄本色仍然不会消失……

或许随着SNK的消失，许多反SNK的朋友会欢呼雀跃，作为一直很支持SNK的S·P确实不希望它的“遁去”，但游戏业界的突变风云是我所不能支配的，不能否认的是近几年SNK为我们带来了什么？游戏厅中“KOF”机台前的门庭若市，满街八神的克隆少年，与CAPCOM势力曾经水火不容但后来却推出两家合作作品的《CAPCOM VS. SNK》……许多许多，起码不应摒弃它、忘记它，唾骂它，诚然它不是完美的，也不是游戏界的中流砥柱，但它曾是伴随大家成长的，只希望大家不要将之淡忘……

再见，SNK！

——SHADOW PHOENIX

## 投掷动作起动



来自《饿狼》最新作的北斗丸被这位大叔像投掷一样准备掷出……

## 猫哭老鼠（？）




女孩子压在这位老兄身上干什么呢？哭丧还是在那里掏肠子呢？

## 内功的传授



椎拳崇正被麻宫雅典娜输入无穷内力，但他的样子有些像“小新”。

## 绝情的父子




特瑞就这样对待自己的儿子洛克，真是无情无义啊！

## 齐啸万里长城



莉安娜与樱一起在这世界奇迹之上呼叫什么呢？

## 小心下绊




看似要出什么大招，其实你细看看他们的脚，一弯一勾，很有绊倒的可能性。

## 被打哭的春丽



舞的扇子能将春丽打哭已是不争的事实，快别哭了，反击！

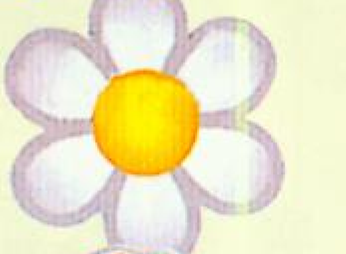
## 谜之催眠术师




红鹫狮大哥似乎给予蓝鹫狮大哥施以催眠术，然后痛快地在摔角台上“施暴”。

迷幻的、
可爱的、
性感的女孩子们
将以各种荒诞不羁的姿态
大活跃！！

Super GalDelic Hour™





# 超级辣妹时间

| PS2 | 厂商：ENIX　类型：ACT |
|---|---|
| | 媒体：DVD-ROM　发售日：2001年春 |

## 让我把故事告·诉·你♥



性感的西丝塔、是位乘着宇宙船拉布雷伊巴号流浪、并过着她有如游戏般研究生活的美女科学家。有一天，竟然发生了意想不到的事！没有生命的人偶竟然成功地变身成为可爱的人形娃娃？但是，让这些娃娃当助手可真是失败连连！而且还要多支付四个人的伙食费，真是笔庞大的开销。于是西丝塔计划将宇宙船变成电视台来播放节目赚取金钱，于是这个计划向全宇宙播放的电视节目即将开始……

## 虚构的电视节目“超

### 伐木工人






←↑有如童话故事般悠闲气氛的游戏舞台。要比对手更快地将树木砍倒！

虚构的电视节目“超级辣妹时间”，将以对战型的ACT在PS2上登场。玩家将从担纲演出的四位辣妹当中，选择一位来进行各种挑战与比赛。当然，你能从比赛中体会到游戏的各种乐趣，但更不能错过的，就是欣赏比赛时各个美少女的动作表情！除了可爱的微笑，也有如同糊涂蛋般地喧闹嘻笑……这回的报导，就为玩家介绍其中的四种比赛！

### COCO 可可





带点酷酷的味道、相当敏感的人。对其他成员总是一门心思地想要领导她们，但目前还无法成为最酷的一员。身材最高，看起来运动神经应该不错，但因为动作有些不灵巧，希望能在这方面好好努力。有极不服输的一面，原型为狐狸人偶。

### TOKO 托可

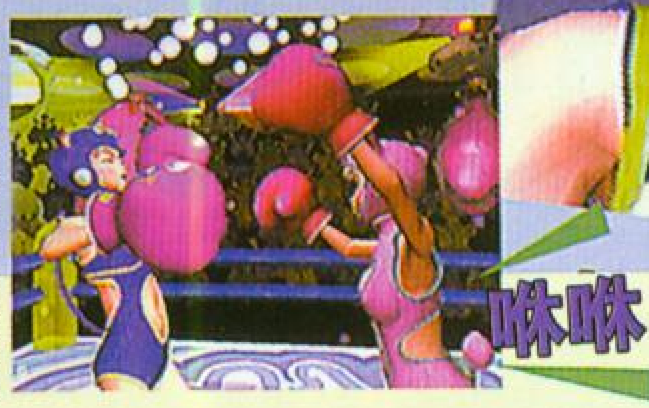




头号可靠的优等生。处在喧闹不已的成员当中，时常感到相当辛苦。虽然常提醒自己要成为领导大家的角色，但只要一玩游戏，就会把一切通通都抛在脑后。在夜里睡觉时会有磨牙的习惯，或许她才是成员当中最感到迷惑的人！？原型为兔子人偶。






→戴着比脸还大的拳击手套在擂台进行攻击！

## 趣味拳击赛



←当给对手猛烈的一击必杀拳时，摄影机的镜头也会由远而近地捕捉人物的特写画面。

# 级辣妹时间”即将开始放送



←比赛时，西丝塔也会变身为舞台上的大道具演出。








## 屁股相扑

←↑在游泳池的小平台上，以屁股对屁股的严肃比赛！不仅是把屁股用力顶出就好，选择适当的时机也是很重要的。






↑→在限制时间内将螺丝钉快速旋转，旋转次数多的即为优胜，是个简单明快的比赛。这样养眼的画面，会让收视率急速上升哦！

## 旋转螺丝钉



## 这四位美女是 QTS CU-TIE-S 哦♥



### 西丝塔 SISTA

年龄不详，以地球人来说，应该是属于二十多岁的年轻女性。目前独身，虽是科学家，但却是体育科系出身。具有决定事物规则的倾向，于是策划了“超级辣妹时间”的提案，目前担任此节目的主持人。因为是宇宙人。所以可自由地变身成为各舞台上的大道具。

### NEKO 妮可





有点不正经、相当活泼开朗的野丫头。情绪起伏相当剧烈，其他的成员虽然不喜欢她的这种个性，但本人却丝毫不以为然，性格可说是相当地自我。拥有非常引人注目的特质，就连弹跳飞奔的动作都相当华丽。如同名字一般，原型为猫型人偶。

### KUMA 库玛





对自己庞大的体型感到羞耻的女孩。因为体格比其他成员壮硕，所以一边进行节食、一边以邮购购买器材来减肥，没想到出现反效果，肌肉愈练愈结实。虽然力量不输给别人，但因本性太善良，所以不忍发挥实力。她非常喜欢写诗，原型是熊型人偶。

DREAMCAST SUPER GAME 无双报导

# Close to ~祈祷之丘~

DC
厂商：KID　类型：恋爱AVG
媒体：GD-ROM　发售日：预定2001年4月

# 靠近

**幽魂少年和可爱少女的奇妙纯爱故事**



## 某天突然变成幽魂……

### 不过，还是忘不了她！

“祈祷之丘”是在“主角是幽魂”这种特殊状况下展开的恋爱故事。

主角穗村元树一直跟学园美少女游那过着幸福快乐的日子。但在某次的约会中，2人被卷入交通事故，主角变成了“幽魂”的状态。而且，爱人游那也因事故的影响，丧失有关元树的记忆……化身元树的玩家，必须超越这种双重不幸，取回自己的肉体，再度跟游那或其他女孩共度快乐生活。这种目的看似沉重，却也甜蜜……



**CHARACTERS 1**

清纯美少女

### 柏木游那

在校园内数一数二的美女，经常有男生邀她出游。喜欢一个人喃喃自语、独自哼歌。个性单纯，完全没有警戒心。虽然常常会跌倒，但很少受伤。在交通事故中，丧失有关元树的一切记忆。



←也能体验幽魂特有（？）的烦燥——近在眼前却无法接触。



←这是元树变成幽魂之前的记忆吗？在元树的心中，一定很希望能再度变回人类，亲身接触这个美丽的笑颜……

## 在游那的房间做各种动作

### 这是幽魂的生活之道！？

本作的故事是透过“冒险部分（アドベンチャーパート）”和“室内部分（ルームパート）”来展开的。

“冒险部分”是以在地图上移动为主。如果移动场所有人，就会发生会话或特定事件，偶尔也会有会话选择。一旦进入游那的房间，就会切换成“室内部分”。在“室内部分”，可以利用各种动作来让游那知道主角已经变成幽魂。如果一切进行顺利，游那就会发现主角的存在，使剧情获得展开。以下就来看看“室内部分”的具体功用。

**欣赏游那的样子**

也可以什么都不做，静静看着游那动。游那会做出打电话、玩弄小东西等各种动作。

**传达意念给游那**

除了可以对游那传达“看日记吧！”等等的意念，还能在游那的脖子吹送暖暖的气息。不过，后者这类的举动，极有可能吓着游那。

### 对道具传送意念

对房间内的道具传送意念，可以移动该物体。不过，这种行动会消耗玩家的念力。虽然也能自由地开灯、关灯，但玩过头的话，游那可能会很害怕。



↑利用念力移动物体后，游那会有反应。

**角色设计是ごとP**

角色设计是以“毛触用色柔和”闻名的插画家“ごとP”，这是他首度担任游戏的角色设计。

## 寄住在游那的家






**CHARACTERS 2**

活泼外向的天真少女

### 汐见翔子

游那的好友。活泼开朗，有点男孩子气。常当元树和游那的和事佬。虽然对元树颇有好感，但却将爱意深藏在心中。



←看到昏睡状态的元树，忍不住热泪盈眶……



**CHARACTERS 3**

封闭心灵的沉默少女

### 橘小雪

小元树一届，相当于元树的学妹。成绩优秀，但封闭自己的心灵。崇尚个人主义，没有什么协调性，喜欢祈祷。



←祈祷的表情非常虔诚。她在思念元树吗？





←在船上露出天真的表情，无忧无虑的模样，说明她还只是个孩子……

**CHARACTERS 4**

纯真无邪的小学生

### 咲坂麻衣

就读小学6年级。天真烂漫，很快就能跟人打成一片。喜欢照顾人、喜欢讲大人的话。具有灵感，可以看见已经变成幽魂的元树。

混沌的天
混沌的地
混沌的一切
整个世纪也被之
“混沌”

# 混沌世纪

充满幻想魅力的角色是本作强势之一。这次就来介绍一下几名新角色以及SLG部分的相关情报。

**混沌世纪**

PS2

厂商：IDEA FACTORY
类型：SLG+RPG
媒体：DVD-ROM
发售日：2001年发行






新角色快报1

**菲蜜妲**（フェルミダ）

辛巴帝国（帝国）最强女骑士，人称‘剑圣’。对现状十分忧虑，但因害怕自己的活动会造成意外的影响而静观其变。

# SLG部分的战斗方法明朗化！

在这部新感觉的游戏中，既能像RPG那样在原野上随意行动，也能像战略SLG那样派遣部队到各地。基本的游戏方法是，在SLG部分增加自己的领地、在RPG部分探索领地。

**STORY**

魔族少女·罗洁虽然受到人类的迫害，但为了生病的妹妹，还是硬着头皮到镇上工作。某天，统治该地的男子突然开始讨伐魔族，放火烧了罗洁的家。失去妹妹的罗洁，怀着对人类的憎恶，展开复仇之旅……



罗洁（ロゼ）

魔族和人类所生。双亲不明，被吉娜（ジーナ）捡来抚养。虽然跟妹妹·爱米莉（エミリア）没有血缘关系，但感情比亲姐妹还好。

## 无数兵士打打杀杀的大混战

在SLG部分接触敌部队的话，会进入最多400位兵士参加的大规模集团战。玩家要对事先编成的小队下达移动指示，待小队接近敌小队就会进入战斗状态。率领小队的武将拥有独特的思考逻辑，会依照状况和指示内容来进行自我判断与行动。因此，纵使战况相同，低指挥能力的粗暴武将和高指挥动力的慎重武将，所采取的行动也不一样。



**这就是战斗画面！**

一部队最多能容纳4位武将；1位武将可组成最多50人的小队。若每支小队的编成人数都是50人，那么就可看到400位兵士参加的大混战。



玩家对小队指示移动目标地点和阵形。阵形会左右移动速度。




战场有2位以上的特定武将存在时，会发生事件。演出事件时的镜头焦点是放在2位武将身上。



接近敌部队，就会进入战斗状态。虽然不会切换画面，但可移动镜头进行确认。



新角色快报2

曼琪妲（マチルダ）

尼帕大陆（ネバーランド）之基飞王国的女骑士。深受国王与兵士的信赖。目前不清楚她和罗洁如何相遇。



新角色快报3

艾哈特（アンハート）

吸血族的实力者。精打细算，凡事以自保为优先。看起来不像可以同甘共苦的伙伴，但说不定会看在罗洁也是魔族的份上而伸出援手。



## 超华丽的魔法特效

# 此作的另一面～在RPG部分探索

从SLG模式切换成RPG模式时，可以自由探索先前在SLG部分占据的领地。跟普通RPG一样，主要是潜入迷宫，找寻道具、迎战首领角色。




**玛席丽**（マシリー）

佣兵出身的骑士。隶属辛巴帝国西方军。虽是女性，但拥有一身的好本领，不容轻视。




## 自由探索己军领地

探索领地时，不仅会有新武将加入，还能获得道具。务必努力扩充领地，勤作探索。




## 指令输入型的即时战斗

在RPG模式的战斗是由小队进行（最多4人）。而且，采用指令输入型的即时战斗，角色会依照速度的快慢，轮流输入指令，逐一行动。




## 巨大首领出现！

不仅会发生五花八门的事件，还会出现强力的首领角色。





**朵拉克**（ドラクロ）

辛巴帝国（シンバ）崩溃后，隐居在野。目前为找寻明君而周游各地。

**史莱斯**（スー・ラ・スー）

贾匹特斯（ジピトス）的年轻国王。跟弟弟合不来，害怕弟弟会有不轨。

# 内政也是打胜仗的关键

本作中不仅要扩张领地、探索领地，还要整顿内政。在内政部份，主要是实行强化城墙和改善治安等等有助于巩固地盘的事。强化城墙时，防卫部队的防御力会提升；若治安获得改善，民众就不容易叛乱、其他指令的达成效果也会比较好。再者，在这个部分也有编成指令，可以进行据点驻军的重编、兵士的补充、武器的采购和武将的状态确认等等。



在内政部分行动的武将，必须等到行动终了，才能参战。




确实做好内政，也是打胜仗的关键。



**希明特**（ヒスミード）

辛巴帝国派来的骑士。奉命猎杀希尔汉普鲁（ヘルハンプール）的魔族。

**绝鬼**

第8代破魔王（ハマオウ）继承者之一。破魔王继承者是2兄弟，绝鬼是哥哥。

**拉德拉**（ラトーラ）

冒险者。遍历各地，找寻古代遗迹。目前正在探索勒尼卡遗迹（ルニカ遺跡）。



低热量
好味道
百事可乐
轻怡
渴望无限

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 03

永远把最新最好的GAME BOY游戏介绍给你

知道事不过三

# 3月1日大期待




所以更加努力！

**98年出版《GAME BOY特辑》**
**99年出版《绝对GAME BOY读本》**
**2000年出版《GAME BOY千年珍藏本》**

均大获成功。至今仍为
GAME BOY游戏的权威读本，每个GB玩家必备的游戏参考书。
《超GAME BOY特辑》秉持前三集的良好声誉，力求在“新”字上下功夫，本集收集2000年以来发行的120余部GB游戏和包括口袋妖怪水晶、勇者斗恶龙III、游戏王怪兽胶囊、徽章机器人、樱大战等十几部游戏攻略，都是前三集所没有的。在内容上没有任何重复性。
《超GAME BOY特辑》定价15.00元人民币

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元